

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2012
07
Jul.
月号
总第四十三期
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
文月
光盘推广价20元
本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『Fs-Project幻想企划双子』
新作简评
『ものべの』
『はるまで、くるる。』
新作速递
枕社新作『向日葵的教会与漫长的暑假』
Visual Arts20周年纪念作『初恋1/1』
百花缭乱 肉色满目
春季同人志扫雷总力专题
红爆Niconico和Pixiv等网站的焦点之作
精品同人游戏『IB（イヴ）』简介
最懂得过日子的东方角色及其背后的谜题
西行寺幽幽子的墨染一次设定考
久违的百合Galgame强力推荐
谈Liar社百合新作『屋顶上的百合灵』
从『ripple』到『白色相簿2』作品全回顾
记叱咤业界的写手丸户史明（下）
经典动漫全系列回顾
十年连载，『Gunslinger Girl』行将完结
4GB DVD光盘
NICO动画月月报6月号视频
Persona4 TV动画17～25话
『はつゆきさくら』OST
『刻痕3』win7系统主题
同人游戏精选
2012年初的力作赏析
『はつゆきさくら』与四季系列回顾
有爱有执着去创作，有什么不可以？
专访话题Cos写真本
『东方刃魔蓓』主创
赠品内容：八云紫超华丽全身纸模
精美原创同人海报 七尾奈留、Saber海报

# 官方淘宝订购包邮优惠价69元







盛夏8月的七夕，无论是情侣、基友还是单身的死死团，都可以穿的原创初音恋战T恤！高密进口纯棉质地布料，精密细致印刷，特邀国人画师Saber_01设计，质量上乘，穿着舒适。




二次元狂热特别版

二次元狂热46期8月号
+恋战T恤+三枚金属徽章=79元




二次元音乐特别版

二次元音乐7、8月暑期合刊
+4DVD+恋战T恤=79元

另外43期特别版（本刊+购物袋+宣战特别T恤）各城市有少量第二批到货，这次可别错过啦！



**官方淘宝地址：http://amysd.taobao.com**

**T恤特别版详情请咨询当地代理：**

| 城市 | 电话 | 城市 | 电话 |
|---|---|---|---|
| 上海 | 021-63780159 | 郑州 | 0371-6766189 |
| 天津 | 022-27699711 | 武汉 | 027-85498134 |
| 沈阳 | 024-23898116 | 长沙 | 0731-8224519 |
| 大连 | 0411-84522148 | 湘潭 | 0731-5287032 |
| 长春 | 0431-82777386 | 广州 | 020-34297152 |
| 吉林 | 0432-66959592 | 深圳 | 13715229885 |
| 南京 | 025-83306038 | 南宁 | 0771-2614352 |
| 苏州 | 0512-65305864 | 柳州 | 0772-3111816 |
| 徐州 | 0516-83738502 | 玉林 | 0775-2811619 |
| 无锡 | 0510-82827566 | 成都 | 028-83222607 |
| 常熟 | 0512-52764063 | 重庆 | 023-86359007 |
| 南通 | 0513-85588405 | 贵阳 | 0851-5982003 |
| 杭州 | 0571-88256025 | 兰州 | 0931-8514919 |
| 宁波 | 0574-87660206 | 乌市 | 0991-558983 |
| 厦门 | 0592-5095042 | 海口 | 13637584799 |
| 南昌 | 0791-88592321 | 北京 | 13141208979 |

# 二次元狂热

2012 年 7 月号 / 总第 45 期



本期封面作者：xeph( 新加坡 )
本期封底作者：菲尼提斯守护


二次元狂热工作室制作

发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
官方网店：**http://amysd.taobao.com**
出版日期：每月 5 日 ( 2008 年 9 月创 )
零售价 :20 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”


## 征集同人社团宣传合作

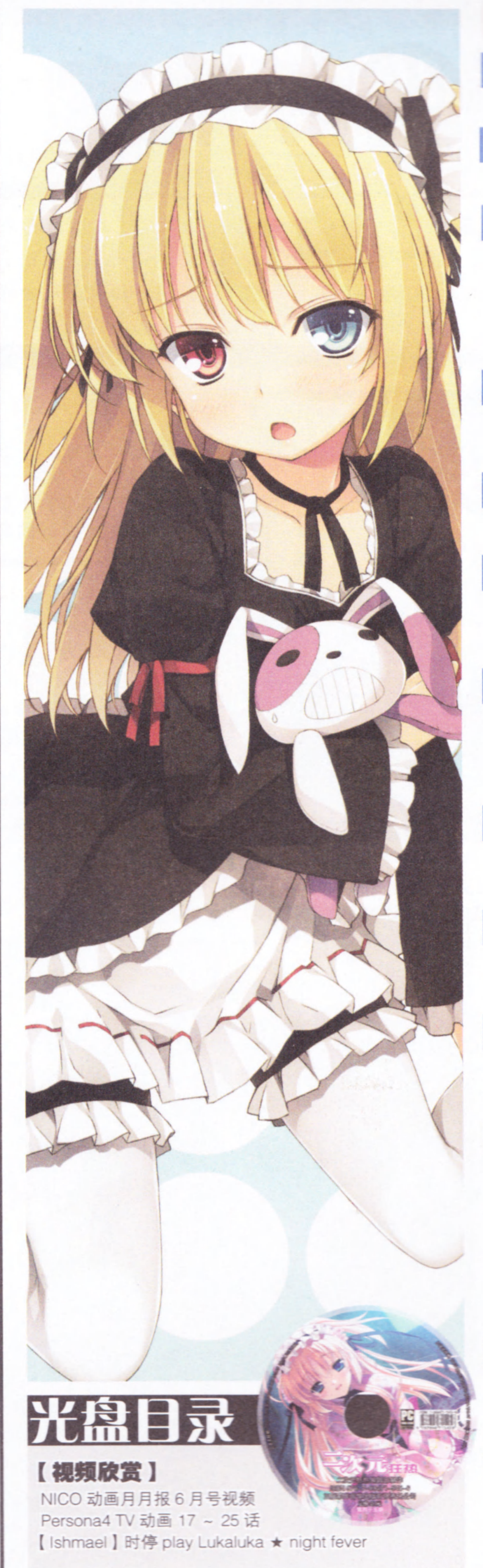
《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

## 二次元狂热 版权相关声明



## 征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



## 光盘目录



## Contents 2012.07

# 河蟹子の相谈室

电子回函请发：Jediliao@Gmail.com

先要恭喜结束了中考高考期末考的同学们终于可以享受一个放松的假期了～然后再来恭喜我们的田中理惠小姐和同为声优的山寺宏一结婚了～身为早一批的偶像声优，已然成为人妻的消息让FANS多少欢喜多少忧伤。田中小姐在结婚后也宣布了FANS俱乐部的解散，不知道今后是不是会减少作为偶像声优的活动。



▶图 KD



46期封面作者：Rail（出自『刻痕3』，蓝天使制作组出品）
46期封底作者：Rosele（出自『廻夢』，洗熊公社出品）

**[ 更正声明 ]**

因我们工作的疏忽，二次元狂热44期『夜鶯——運命の嘆き』海报的作者为Rei，特此声明并致以歉意～

**ID：吴岳 男 16岁**
**From：北京　QQ：136183455**

关于每期送的纸模，其实家里已经积攒了一座山了。主要是每次燃起做纸模的热情时就会想起旁边推得比纸模还高的GUNPLA和作业，于是又躺回床上了－－买2DM到现在也有一年了，除了插图越来越不能拿到班里看以外，我能看到2DM各个方面的成长和转变。希望2DM能一直保持自己的风格，2DM加油啊！

：河蟹子觉得，还是先完成作业比较好……感谢同学的支持，今后的2DM也会努力做得更好，更加不能拿到班里看的（喂！

**ID：邱硕 男 17岁**
**From：安徽省**

这地方的书摊很难买到2DM，我想2DM为什么不能在亚马逊上怒卖呢？免邮费这种事对我等学生来说可是怒大一把的好处啊！我现在最期待的就是高考完后的幸福生活了。怒打游戏！怒在空调房里宅上一整天！怒在房间里看完以前买了没看的小说！怒吃很多零食！一天怒睡十小时觉！一定要过这样的生活！嘛就这样了，河蟹子保佑我能高考顺利。

：前面这个有难度啊，亚马逊真的不是我们开的……
河蟹子一直都有保佑大家哦，不知道各位高考是不是还算顺利呢～这位同学的期待一定也是很多考生结束高考后的心声吧，就趁这个假期好好休息下吧。不过可不要闹过头了哦，害了身体可就不好迎接美好的大学生活了。

**ID：Paradisaea 男 18岁**
**From：河北**

话说，什么时候给河蟹子设计一套"蟹"的COS服吧，或者给她创造个男朋友吧，顺带一提，此男性存在感十分低，或许从一开始就有只是我们没发现罢了……啊，那边蹲墙角的那位……

：喂！河蟹子怎么会有男朋友呢，就算有也早会被3000万的战斗力轰杀至渣啊……至于Cos服，也欢迎大家来信画出创意哟～

**ID：Jesus · c · scarlet 男 19岁**
**From：江苏**

笔者于此已是第42次写回函了。哈？你说没见过我……那是因为我每次都换ID。哈？乃说没见过这字体……那是我每次都切输入法＝＝

我曾经是一只完全潇洒的全属性宅，直到我某天在教室里阅读工口元并被三次元的CP们看到……（后略工口要求3万字）嗯～愿2DM早日统治天朝！

：少年原来是位资深读者。河蟹子翻了下从前的回函，发现少年的输入法切换的还真是微妙……至于你的要求，等2DM统治了世界的时候自然会实现的～

▼By 大和抚子





▼by sharmi



**ID：四崎枫雷诺 男 16 岁**
**From：广州　QQ：624380548**

最近挺悲剧的，丢了一百多块钱，自己写的同人文的草稿和自己写的小说人物设定被当废纸扔了；高达 Freedom 的 MG 模型在老妈收拾房间的时候被摧残了，盾牌不见了、手掉了、头上的标志性零件丢了；一些没来得及藏起来的漫画被老爸收了；买的东方增刊又发现赠品不全；自己辛苦做的弹幕游戏和初音歌曲被当成没用的文件被老爸删了。天啊，就算我会枪法也不用让我的幸运值和 Lancer 一样低吧！为什么自古枪兵幸运 E 啊……

：…………同学节哀。不过能倒霉到这种程度也挺不容易的，给你颁发一个枪兵奖杯吧。

**ID：张旭男 男 17 岁**
**From：河南 QQ：504559546**

记一次尴尬的买书史。在学校的资料室买杂志。看到了一本名叫『XX 诱惑』的美少女画集，我毅然掏出 45RMB 买下了它（好贵……）。因为来买书的次数也比较多了，老板直接来了一句："『XX 诱惑』？一下就把你给诱惑走了。"然后周围人的视线……

：把你诱惑走了，老板应该很高兴的嘛～不过这样一说肯定是被周围人当成变态了……

▼ by 晓飘零





▲ By"御姐萝莉"的美腿宅 T

▼ 本期采访的银铁工社 Ishmael 妹子穿上二次元狂热 T 恤的样子，没想到宅 T 还能这么萌吧？



## EVENT NEWS

## 第二届动漫脚本暨插画大赛 | 魔都 ComicCupX 游记




第二届动漫脚本暨插画大赛 6 月 16 日征稿启动，本次大赛由腾讯动漫发起，由广西出版传媒集团有限公司·株式会社讲谈社共同策划《劲漫画》、中国台湾著名出版集团关系企业"尖端文创"、中国著名出版策划公司"九久读书人"联合举办。将分脚本奖、插画奖两大版块，获奖作品除了奖金以外，更将直接迎来作品漫画化、轻小说化、轻小说插画邀约甚至动画化的机会！

官方网站：http://comic.qq.com/zt2012/storyshow02/index.htm

本刊的邪恶触手主编 JEDI5 月 27 日应主办邀请参加了国内最大同人展之一的魔都 CPX，现场气氛自不必说，浓厚的宅腐气息笼罩全场，卖本和买本以及打酱油找基友的各路人马其乐融融。与本刊有合作的许多大手社团主催与画手都亲自直参，而借此机会也认识了许多新的朋友，这样的"高规格"的同人展，让 JEDI 收获颇多。到场的读者朋友们有看到 44 期特别版的三次元宣战 T 恤吧？



▲ 人气 Coser 纱布蓝在 Cpx 上的沙耶造型。

# Real Onion News in 3D World
# 蛋疼囧新闻



文 / 白石　责编 /jedi

## 奸笑社超人气手办『究极 MADOKA』样品到货日本桥店

GoodSmlie 今年又一力作“魔法少女小圆 究极 MADOKA”一经公布便以究极体手持弓箭的小圆同学张扬霸气的造型，近乎完美的还原和精细的做工闪到了无数人的眼睛。这款要 11 月才能发售的手办虽说要近一千块的软妹币，但阿宅们的钱包早已做好牺牲的准备，预售发出当天商家就收到了惊人数量的订单。近日，这款人气手办的样品展示在 sofmap 日本桥店公开，很多顾客还不远千里组团来店参观，而实际样品的效果也很是让人满意。面对这只拯救宇宙的小圆，各位颤抖了吗？

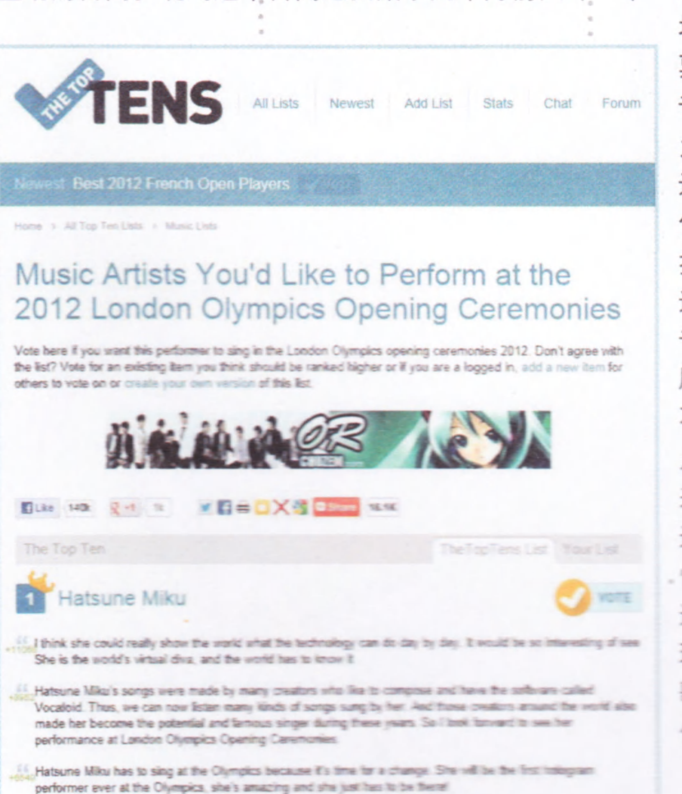







## 初音 miku 将亮相伦敦奥运？ 诸多传闻万众期待

眼下很快就要到 2012 年伦敦奥运会了，开幕式的准备也在紧张进行中，而开幕式的节目也一直是全世界人们关注的焦点。这时候日本的阿宅们又闲不住了，最近一段时间里一直有着初音 miku 会在奥运会开幕式节目中登场的传闻。说到这个传闻还要始于几个月前国外一个“最希望在奥运会登场的艺人”的投票网站，当时初音 miku 一再被选为第一名。而最近又有媒体报道，作曲家三枝茂彰接到了奥委会的邀请以初音的声音制作了一首歌剧风格的歌曲。不过这些终归都只是传闻，总体来说初音登场奥运会开幕的可能性并不大……不过这些期待也表现了大家对虚拟歌手这种特殊文化的热情吧。



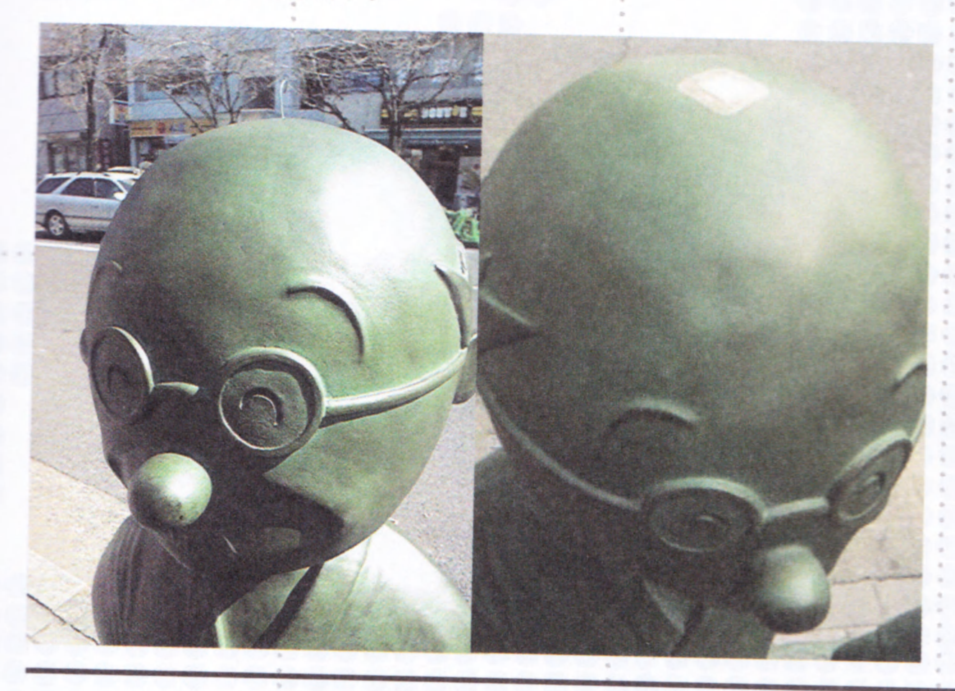

## 秋叶原痛饮料收罗 幸运星啤酒

痛食品在秋叶原并不少见。这款ゲーマーズ本店到货的“幸运星 鹰宫神社啤酒”刚刚在秋叶原取得来了不错的销量。不过可别光因为可爱的幸运星角色而喝太多哦，这种啤酒的度数是要比普通啤酒高的。一次购买 4 瓶以上还能得到特别的幸运星主题小礼品，这样的卖相也不难理解它为什么卖得好了。这个饮料的制造厂家十分热衷于痛食品的生产，除此之外还生产过很多二次元相关的系列痛茶。



## 东京新町站海螺小姐铜像屡遭灭顶之灾

东京世田谷区新町站一直摆放着日本国民漫画『海螺小姐』中一家人的铜像，而最近其中的波平先生的铜像头上仅有的一根头发几次被拔了下来。铜像的管理者称这些铜像是地区的标识性设施，绝对不容许破坏，决定计划以高强度的材料和粘合剂对头发进行重制。可消息发出不久，波平的铜像又被人用塑料和纸做的头发给做了个植发……老人家的头发被拔了又插真是不得消停。在重制工程能够进行之前，管理者只得将铜像头上的洞用胶带封住，暂时防止恶作剧了。



## 树大招风 AKB48 指原莉乃舆论重压下终被移籍

人气攀升太快也未必都是好事。AKB48 核心成员之一的指原莉乃在今年人气涨速飞快，在上月结束的 AKB 总选举中一举取得第四名。这对一名偶像来说本应该是好事。然而这样结果明显是遭到了其他成员粉丝的不满。各种言论接踵而至。一名自称是指原"前男友"的人在网上曝出与指原曾经交往过，并放出指原的不雅照片，这对"恋爱禁止"的 AKB 来说莫过于是最大的压力。之后这位"前男友"的行为越来越过分，事情越闹越大。在日本艺能界经常活跃的脑科教授茂木健一郎也站出来指出"'前男友'同志暴露出的不是指原莉乃，而是在向世间暴露你自身恶劣的品性"。事情到底是真是假我们无从知道，但由于给 AKB 造成的不良影响使得制作人秋元康最后不得不移除指原在 AKB48 的名号，将其移籍至姐妹团体 HKT48。看样子指原要在新的环境下度过一段辛苦的时期了。





## 被本刊 NTR 专题伤到了？没事还有更虐的 NTR 网战！

TEA TIME 公司的新作工口游戏『ネトワクネトラル カレマチカノジョ（Network NTR）』最近成了 2ch 上新的热门话题。表面看起来好像只是自捏妹子自己去追然后 XXOO 的工口游戏，而让玩家津津乐道的正是这游戏与众不同的"联网 NTR"部分。只要玩家连接到互联网，便可以下载到其他玩家的"女朋友"并且攻略，然后让对方成为自己的女友甚至单纯的 X 伴侣，同时自己的女友也会被上传至服务器被其他玩家下载，如果你的女友那一天忽然对你态度有变就说不定已经被其他人给％￥#……玩家在服务器上还可以看到所有女友的排行榜，包括被告白次数、H 的次数和被 NTR 次数等排名。










这样一来玩家互相在论坛上晒出"看啊，你的女友在我这儿"的截图也成了这游戏非常大的乐趣……更有趣的是，一名叫"晴海"的女友成为了大家的众矢之的，最后包揽了各种的榜单第一，但交往人数却只有原男友一人，这位晴海同学的男朋友真是好伟大啊……▲



# Visual Arts20 周年纪念作发售在即！

# 初恋1/1

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 / 小野喵子

## INFO

类型：AVG
导演：丘野塔也
原画：唯々月たすく、恋泉天音、秋野すばる
剧本：丘野塔也、魁、今科理央
SD 原画：柚木ガオ
音乐：井内舞子、MANYO、水月陵、どんまる、しょうゆ
发售日：2012 年 6 月 29 日

## STORY

主人公片桐祐马是名门公立学校“星冈学园”的二年生，在这青春的大好时光里，他一直过着过与恋爱无关的平凡生活，只是在远处眺望着憧憬的对象——学生会长真加边碧，与同班同学和青梅竹马们关系也保持在驻足不前的状态。就在这样的生活中，某天他偶然看到了学生会长面带愁容的样子，得知是因为“食堂改善委员会”没有的志愿者，正面临着存亡的危机。

这时候，桐祐并未多想就顺势表示自己愿意加入，他完全没有想到，就以这一句话为契机，他周围的环境渐渐地发生了变化。在与少女们一同度过的日子里，他将找到属于自己的甜蜜初恋——

## CHARATER

### 真加辺 碧
Makabe Midori

CV：一色ヒカル
所属：星冈学园 3 年级
身高：162CM
体重：55KG
三围：90/57/86
剧本：丘野塔也
原画：唯々月たすく

星冈学园学生会会长，主人公祐马的心上人。兴趣是学习，成绩年级第一，品行端正，可以说是毫无缺点的优等生。她温柔又凛然的身姿吸引了大批学生仰慕的目光。由于从小在管教严格的家庭中长大，打工，手机以及恋爱都被明文禁止。虽然能在学习和学生会工作中过得很充实，但她在内心的某个角落却无法真心享受学校生活。剧本写手丘野塔也对这位第一女主角的描述是“有些天然部分的可爱前辈，她凛然气质崩坏的样子和隐藏在校服之下的拔群身材值得一看”。



## 鸨崎 摩耶
Tokizaki Maya

CV：真中海
所属：星冈学园 2 年级
身高：165CM　体重：49KG
三围：87/54/85
剧本：丘野塔也
原画：恋泉天音

新学期与主人公分到同一个班级的少女。她常常不参加朝会，上课不听讲，是个做事随性又散漫的少女。她虽然与同班同学并没有太多交往，但因为某些契机开始对主人公产生兴趣，渐渐对他敞开了心扉。小时候曾经以天才童星"岬まや"的身份红极一时，但现在却对过去只字不提。这类角色看上去冷淡和拒绝的态度往往都是寂寞带来的反作用，一旦建立起信赖关系，她就会变得非常依赖和爱撒娇。

## 森野 雪乃
Morino　Yukino

CV：小仓结衣
所属：星冈学园 2 年级
身高：158CM
体重：51KG
三围：83/56/83
剧本：魁
原画：恋泉天音

热衷于少女漫画的青梅竹马。自身很有少女趣味，对浪漫的恋爱充满了憧憬。尽管平和而温柔的气质使她在男生中间人气颇高，但她至今没有体验过恋爱。她是最为理解主人公的人，会在祐马失落的时候在背后支撑他，为他鼓劲。对于与祐马之间常常会出现的"绯闻"，她从未作出肯定，但若要她坚决否定的话内心也会有所抵触。原画师恋泉天音则透露她是会因为成全别人而让自己吃亏的那一类型女孩儿。

## 月岛 叶
Tsukishima Kyou

CV：夏野こおり　所属：星冈学园 2 年级
身高：161CM　体重：53KG　三围：86/57/84
剧本：魁　原画：秋野すばる

开朗活泼的同班同学。她以篮球部特长生身份入学，目前停止了社团活动过着在家里经营的披萨店帮忙的日子。待人做事不拘小节，与任何人都能打成一片。对披萨充满了爱，在制作披萨方面也热情洋溢。与主人公的关系是相处非常随意的损友，经常捉弄他，并强制他在自家店里打工，总的来说把主人公当做弟弟一般看待。在评论她时，剧本家魁说到一句意味深长的话：她在自家的披萨店里已经对所谓"社会"有所认识，同时她也是懂得"扼杀"自己的女孩子。

## 藤川 瑠奈
Hujikawa　Runa

CV：桃井いちご
所属：星冈学园 1 年级
身高：149CM
体重：45KG
三围：82/52/81
剧本：丘野塔也
原画：秋野すばる

比主人公小一届的青梅竹马。由于双亲之间是熟人，她与主人公祐马以及雪乃从小就经常一起玩耍。幼年在受到欺负的时候被祐马所救，自此她内心便对祐马怀有淡淡的恋心，可对方却完全把她当小孩子看待，没有任何回应。因此她每天都在锻炼自己的"少女魅力"，努力想让祐马注意到自己，可至今收效甚微。她拼命想逞强，假装成熟的一面值得我们留意。

## COMMENT

这是在 Visual Arts 社长马场隆博的提议下展开的公司 20 周年纪念作，最初的计划中，这款作品是一个类似于过往游戏角色大杂烩的 FANDISC 性质的作品，不过最终的定论是，要打造一款回归 Visual Arts 原点的作品，以发掘出公司的新价值。

2012 年初，Visual Arts 建立全新的品牌"TONE WORK'S"发表这部作品，游戏的主题正如标题所示，即是"初恋"——这任何人都会经历的，少年少女都充满憧憬的话题，而"1/1"可以读作"一比一"，也可以是"一分之一"，其表示的是"等身大"之意。制作者们表示在本作中，他们会排除一切幻想要素或是 SF 成分，通过对日常的生活描写来追求的最平凡而真实的初恋。为了更接近现实的生活，游戏加入了对手机的模拟操作系统，可以实现与少女们通过短信聊天，拍照，视频电话等功能——当然，这些系统对玩家来说也只不过是些噱头，我们真正关心的还是剧本本身。

本次负责剧本的两位写手丘野塔也和魁可以说是 Visual Arts 社内比较有资历的写手了，要说他们最有名的作品，非『CLANNAD』莫属，虽然他们在其中只是辅助写手，可两人负责的路线（春原兄妹线和藤林杏线）恰恰就是以日常生活中的感情为主题，而且表现不俗。至少我们应该可以期待他们在本作中有相同水平的发挥。

自游戏公布以来的半年时间里，公司一直展开着声势浩大的宣传，虽然规模上不比当年的『rewrite』，但依旧酿出了一种大作的风范。最值得一提的是，该作将花大手笔收录大量游戏歌曲，包括多首 OP/ED、插入歌，每个角色一首角色歌，而且请到了霜月はるか、茶太、KOTOKO、彩音、山本美祢子等圈内高人气歌姬……如今，游戏的发售日就在眼前，期待它的读者们想必已经开始摩拳擦掌了，不管怎么说，作为一名玩家，笔者也希望这部作品能够对得起 20 周年纪念的名号，为我们带来新的惊喜。▲



# 向日葵的教会与漫长的暑假

## 枕社时隔一年的完全新作降临

**向日葵の教会と長い夏休み**

- ■类型：AVG
- ■发售日：2012 年秋预定
- ■原画：狗神煌、基４、硯、高苗京鈴
- ■剧本：Ｊ・さいろー、紺野アスタ、藤倉絢一
- ■企画：藤倉絢一、Ｊ・さいろー
- ■制作人：すかぢ
- ■音乐：松本文紀　歌：はな

■文 / 如月千华 ■责编 /jedi ■美编 / 晗酱

## Story

有些东西永远不变，也有些东西会渐渐改变。即便如此，人总是会有想要回归的场所。

当躲在云层背后的太阳露出身姿的时候，夏天到来了。主人公明日叶阳介时隔八年回到了这里，回到他度过了恐怕是人生中最为重要的日子的场所。那是一个矗立于阳光之下的小小建筑——胧白教会，别称“向日葵的教会”。阳介在这里被神父抚养长大，其后被东京的亲戚领养，离开了胧白村，并经过数年的努力考入了国立大学。如今收到一封告知教会即将拆毁的信函，他再次踏上了自己的故土，而在这里等待着他的，是数场难忘的相遇。

与八年前一样迎接他的少女，咏；前来见他的少女，金刚石；等待着他的少女，ルカ；以及新邂逅的少女，雛桜。在这即将被拆毁的教会中，支离破碎的记忆渐渐复苏。少年少女们即将展开的，是一场开朗明快，却又有些苦闷的，充满乡愁的夏季物语。

# Charater



## 夏咲詠
### Natusaki Yomi

身高：149CM 体重：37KG
三围：B69 W50 H70
生日：3 月 血型：AB 型
原画：狗神煌 剧本：J・さいろー

在少女中间与阳介认识最久的一位。她在教会附近的宠物专用墓地守墓。由于是年纪最大，她总是想担任大家的领导者，结果却是往往被别人捉弄。剧本写手 J・さいろー表示这将是一个“认真严肃、不懂变通的少女没办法坦白自己的心意，因而面红耳赤不知所措的故事”。而原画师则大赞她头上的呆毛……



## 野々原雛桜
### Nonohara Hinazakura

身高：148CM 体重：35KG
三围：B67 W49 H68
生日：8 月 血型：O 型
原画：基 4 剧本：紺野アスタ

最近才被送到教会的长着一头亮丽银发的少女，刚开始比较生僻，不过渐渐通过一只猫而与阳介等人熟识起来。性格上她有一些孩子气，但这也是她的可爱之处。由于个人行动力很强，常常挑战各种事物，其中也包括一些诡异的行为，这也使得她看上去给人感觉是一个有些“残念”的少女。



## 鷺月ルカ
### Sagituki Ruka

身高：160CM 体重：44KG
三围：B85 W54 H82
生日：12 月 血型：O 型
原画：硯 剧本：藤倉絢一

她比阳介年纪小，却一直想成为阳介的姐姐。做事踏实，思考问题也很具有常识，不过这在阳介看来只不过是她想要装成熟的逞强表现。有时候她也会做出奇怪的事说出古怪的话来吸引阳介的注意。剧本写手藤仓介绍到，她就是一个同时怀有“渴望撒娇”和“想成为支撑阳介的人”两种矛盾心情的少女。



## 朧白金剛石
### Obosiro Daiya

身高：160CM 体重：44KG
三围：B85 W54 H82
生日：12 月 血型：O 型
原画：高苗京 剧本：藤倉絢一

胧白村村长的孙女，在村子里是一个大小姐，也因此常常任性妄为。做事直来直去，会为了一个目标猪突猛进，也可能会因为灵光一闪而展现出惊异的行动力。这种一口气将周围卷进来的气势使他成为村里一级的气氛制造者。这个看起来在故事中担当“笨蛋”角色的少女，在恋爱方面的率直想必能带来与其他角色不同的味道。





## Comment

一贯以亮丽的画面在玩家心中占有一席之地的枕社，在 2010 年以一款荡气回肠的『素晴らしき日々～不連続存在～』漂亮地让自己的身价提升了数个台阶（详见本刊 2011 年 4 月号），但去年华而不实的『いきなりあなたに恋している』则颇让人失望。过去的一年时间中，不断有玩家期待枕社推出『素晴』的续作，连枕社自己也在今年的愚人节玩起了『素晴らしき日々 2』的捏他，而在两个月之后，枕社公布的时隔一年的作品，则是这么一款完全的新作。

首先本作的 STAFF，原画和剧本两方面都既有“情理之中”也有“意料之外”。剧本中不出意外的出现了枕社本社员藤仓绚一的名字，而 J・さいろー则是近年来比较活跃的写手之一，数月之前也留下了『DRACU-RIOT!』这样口碑良好的作品——不过这两位都是偏萌系的写手，而紺野アスタ则不由得让玩家眼前一亮。不管是 09 年他高举姐系大旗的『夏ノ雨』，还是 5 月底刚上市的新作『この大空に、翼をひろげて』都能感受到他作为一个创作者想要述说的欲望，因此他或许是剧本名单中最受期待的一位。原画这边作为枕社的强项，阵容依然强大，枕社老面孔狗神煌、基 4、硯三人都已经有实力的保障，唯一意外的便是新参入的高苗京铃。这位画风深受甘露树、みつみ美里两位前辈影响的女性画师，曾以美里和甘露的高仿社团“高苗床”闻名同人圈，近年也因游戏『キスと魔王と紅茶』的原画及小说『ご愁傷さま二ノ宮くん』的插画等而在商业圈小有名气。总的来说，制作人员都是很有资历的老手，仅从这方面来看，应该不会让人太失望，不过由于依旧启用了多位画师和多名剧本，所以作品的统和性依旧是枕社的一大课题。另外，作为枕社 FANS 比较关注的人物，以往在作品中一直担任剧本主笔和原画的すかぢ则在本次退居幕后，担任了制作人一职，不知他会为这次的作品带来怎样的影响。

想想本作的关键词——夏天，乡村，过去的回忆，让人联想到的并非是大家期待的『素晴らしき日々』而是枕社的成名作『H2O』。不过由于目前情报有限，笔者也不好妄自推断，总之，就让我们看看枕社是否能够再创『素晴らしき日々』的辉煌吧。▲

# はるまで、くるる。

■文 / 大山同学 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / 小野喵子

Story

| | |
|---|---|
| 剧本 | 渡辺僚一 |
| 原画 | 笹井さじ、師走ほりお、広瀬まどか |
| 音乐 | Barbarian on the groove、SHIM、TGZ SOUNDs |
| 发售日期 | 2012 年 4 月 27 日 |
| 推荐度 | 6.5 |
| 画面 | 7.5 |
| 剧情 | 6.5 |
| 音乐 | 7 |
| 体会 | 6 |
| 其他 | 7.5 |

自 2009 年后就一直无新作推出半死状态的すみっこソフト到了 2012 年突然声称要以新形象重生，伴随重生声明而来的除了新的公司吉祥物外就是本文将要介绍的这部名字看上去很古怪的作品『はるまで、くるる。』。

本作的名字如果直译就是“到春天为止滚啊滚”，看上去好像意义不明，不过和故事背景结合起来看就会发现这名字真是直白到家了——本作是一个发生在冬季，周期三个月的轮回物，所以标题的准确意思就是“一直在冬季轮回直到春天来到（轮回结束）为止”。

在故事的开头，男主角一觉醒来发现自己失忆了，连名字都想不起来，然而很奇怪地他却能确信醒过来的地方是自己的房间。环顾四周，男主角发现桌子上放着一张字条：“你的名字是「一季」。从今天起你要在这里生活三个月，房子里以及周围的一切都可以随便利用，三个月后将会有人来迎接你们。”虽然这张字条怎么看怎么有问题，但什么都想不起来的男主角也只能逆来顺受，收下了“一季”这个名字。就在一季在烦恼要不要独自对这间房子进行探索的时候，房外某处突然传来硬物敲击的响声。虽然觉得有危险，但一季还是决心要去确认一下声音来源。意外地，一季在途经的楼下大厅里碰到三个同样满脸不安的女孩：春海、秋樱、冬音。在紧张地互相交流了几句后，一季发现她们和自己一样，一觉醒来什么都不记得，同时房间里也有一张写了名字和“要在这里生活三个月”的字条。本来以为遇到可以了解情况



的人，结果居然集体失忆，四个人也只能面面相觑。最终他们决定还是先搞清楚这敲击声是什么东西再说。然后他们很快就发现了敲击声的来源，在这间房子里失忆的第五个人——静夏。于是，围绕一男四女五个失忆少年的轮回故事开始了。

说到galgame里的轮回物，大家可能马上会想到『Never 7』、『Cross+Channel』等名作。本作其实有很多地方都是模仿这些名作的，尤其是受『Cross+Channel』影响的痕迹非常明显。不过本作与其他轮回物有一点最大的不同，就是“轮回”这个行为的基础并不是超自然现象，而是一种科幻假设的产物。整个故事的主轴也不是什么轮回千年的爱情之类，而是相当硬派的科幻元素。但是剧本作者渡辺僚一并没有处理好科幻元素和galgame元素的衔接，不仅主线里男女主角的爱情戏与主轴的科幻剧完全脱节，更离谱的是为了填充回想，在游戏的开头放了一段除了用来拔什么用都没有的后宫5P乱交序章。这个KUSO的序章在没有对人物和世界观进行任何说明的情况下就直接开始啪啪啪，看得人一头雾水，而且还死长。最惨的是这又长又混乱的序章最终对主线一点贡献都没有，笔者甚至怀疑是不是渡辺僚一发现这些写好的回想插不进主线里所以随便凑一凑扔开头来赚点眼球。但从结果来看，渡辺僚一这个行为起到的是反效果。这个乱七八糟的序章除了把人吓跑外一点用处都没有，别说吸引眼球，不倒光玩家的胃口就已经谢天谢地了。在此笔者要多嘴提醒一句，如果想玩这游戏，请先一路CTRL到OP动画，等主线跑完后你如果有兴趣撸一炮再去看这序章不迟。

本作的主原画是笹井さじ，相信有关心ねこねこソフト和コットンソフト的都不会陌生，在这两家公司的很多作品中他都是以主原画身份出现的。因此本作的画面也有着一股浓浓的猫猫味——除了角色看上去都有点胖外。至于副原画師走ほりお和SD绘的広瀬まどか因为参与过的作品都不算多，在本作中也没起到什么决定性的影响，在此略过。音乐由Barbarian on the groove、SHIM、TGZ SOUNDs三家负责，感觉是不过不失，没特别入耳的也没特别难听的，好坏两方面都留不下什么印象。OP也是马马虎虎。

本作最大的看点是宇宙尺度的科幻设定，牵涉到高次元空间和生物学










上的大胆设想。由于这部作品被剧透的话乐趣会大减，所以笔者就不说太详细了，反正科幻设定本身是相当不错的。然而非常可惜的是剧本太依赖设定，整个故事几乎就是靠设定撑起来的，无论面对什么问题矛盾，渡辺僚一都是直接抛出一个新设定就算解决掉。如果只是在关键地方用一两次倒也罢了，但事无大小都这样糊弄实在是看不下去，咱要看的是科幻故事而不是科幻设定集，不带你这样都合主义的啊。

最后说一下几个角色。其实整个故事里出场的就只有前面提到的五个人，春海和秋樱一个卖肉一个卖萌，基本就是花瓶；冬音是谜题的核心人物，但是由于渡辺僚一把个人线和大背景写到完全脱节，所以冬音更像是一个“官方发言人”，跑完与主线毫不相干的个人剧情后突然一拍后脑就开始向一季介绍整个世界的秘密；静夏设定上是“教祖”式人物，其实就是个唯我独尊的麻烦制造机，当然因为设定上她是“引领大家走向光明”的“教祖”，所以最后还是强行把结束轮回的任务加到她身上了，不知道你怎么看，反正笔者我是很不爽，因为这个角色完全不萌啊，连CV也配得不咸不淡的，和其他三个差了一截。

总的来说，如果是喜欢科幻设定多于故事的玩家，在本作中应该能找到相当的乐趣，但如果是偏重感情戏和角色萌的朋友估计就相当微妙了。不过无论你是哪一类玩家，开始游戏后先CTRL五分钟到OP动画再开始认真玩是一定不会错的。▲

# ものべの -MONOBENO-

■文/沉睡的冰 ■责编/如月千华、jedi ■美编/小野喵子



**staff**

| | |
|---|---|
| 剧本 | 進行豹、詠野万知子 |
| 原画 | Cura |
| 音乐 | Team-OZ，studio sync, Beat system・ちさと |

**发售日期** 2012年4月27日

**推荐度** 8

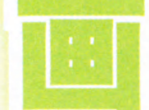
| | |
|---|---|
| 画面 | 8.5 |
| 剧情 | 7 |
| 音乐 | 8 |
| 体会 | 7 |
| 其他 | 8 |



Lose是个很有趣的公司。作为FLAT（该公司的代表作是KILLER QUEEN）旗下的一个分支，没有被本家粗糙简陋的系统和画面风格“带坏”不说，还在系统和画面上别具一格，甚至是美轮美奂。这使得该公司就算是在剧情上略有欠缺的情况下，其出品的作品依旧有相当的吸引力。

笔者对于这个作品的着眼点在于系统，因为这也反映了一个公司对玩家的态度。笔者玩过那么多个使用KIRIKIRI 2引擎的游戏，可以说只有Lose能够把这个引擎的机能发挥得最好。该公司前一作『ゴスデリ』战斗场面的动态CG让人叹为观止，其效果和流畅性甚至不输于使用视频的『School Days』系列——当然只是从效果上来讲，毕竟『ゴスデリ』没有做到全程动态。轮到『ものべの』的时候，虽然没有延续『ゴスデリ』的动态CG，但却在系统人性化方面玩出了新花样——置底的对话框的位置经过淡化处理（可自行调整深浅）后恰到好处，立绘的位置，CG的布局近乎完美。最重要的是画面底部的选项菜单（可以设定为一直显示或者隐藏）包含了一个进度条，不但让读者对自己的阅读进度一目了然，更可以像看视频跳进一样，直接拉动进度条跳到后面未读的情节，整个过程简单，流畅。这种人性化设计，加上该作全程只有一个选项，以及剧情树（所有事件被划分成一个个子选项列于一个页面，读者可以进入这个页面自由点选事件并阅读）的存在，最大程度方便了读者。

所以就为读者的便利着想这一方面来看，Lose的别出心裁很值得赞赏。



## 画面和音乐

说到负责画面的Cura，不得不让人怀疑这画师是不是有偏好萝莉的恶趣味……在近年日本那边也呼吁对涉及青少年情色元素的动漫内容加以限制的情况下，Cura却还连续在『ゴスデリ』和『ものべの』设计外观上来看及极其年幼的女主角，或许是一种无声的抗议？撇除这个不谈，Cura在这两作的表现是不容置疑的。特别是这次在『ものべの』设计出夏叶和すみ这两个可爱的……小女孩，相信会让不少这方面的爱好者对这位画师顶礼膜拜的。而背景画面，本作全程发生在小山村茂伸，所以无论是背景CG还是剧情CG都是一片绿，很环保，很天然；不仅如此，Cura更画出了这个小山村的和谐宁静，以及浓浓的乡土情。

音乐方面，如同和背景画面呼应一般，该作的曲风很舒适澄净，第一时间便让读者陶醉其中。缓慢祥和的音乐既表现出了茂伸村的和谐宁静，更反映了主人公们对这片生养他们的土地的无限眷恋和怀念。生活在忙碌紧张的城市里的我们，已经失去真正的“我们的家”的感觉太久，或许『ものべの』的音乐能让我们找回点这种感觉。

## 剧情和角色

本作的剧情结构和あっぷりけ公司制作的『黄昏のシンセミア』很像：同样是两兄妹趁着暑假回乡探亲，同样是回到安静祥和却有着悠久传说小乡村，最后同样是原本打算在村子里呆个两周便回到城市的家，却在这短短两周间遭遇了超自然现象，从而改变了人生。

只是相对于『黄昏のシンセミア』，『ものべの』的剧情并不复杂。青梅竹马ありす和居家守护妖すみ作为背景铺垫的前导路线，而亲妹妹夏叶路线在前两条通过唯一一个二选一选

项进入的路线都结束之后自动从头开始，最后作为真结局结束整个故事。可以说，ありす和すみ的路线最终表达的都是不完整的结局，因为只是一时回避了矛盾而没有彻底解决。特别是すみ的结局，那是几乎就是建立在夏叶的悲剧之上的。而到了夏叶路线，剧中人物都回避了前两条路线犯下的错误，很快便直指问题核心，干净利落解决了对夏叶人身构成的威胁，男主角透也和自己妹妹可喜可贺地修成正果。







全剧看下来，跟之前笔者提及的背景画面和音乐一样，十分的“自然”，“和谐”——自然地开始，展开，结束情节，起伏不大；虽然不至于味同嚼蜡，也让读者挑不出重大问题，但这种“自然”、“和谐”的发展不能保证有些读者不会在阅读过程中睡着觉。

人物是本作可圈可点的地方。除了青梅竹马ありす的形象比较刻板之外，守护妖すみ和妹妹夏叶的表现为本作加了很多分：作为透出生便来到这个家的守护妖，身体不会成长的すみ担当的角色经历了小姐姐，同龄玩伴，最后成了长大成人的透“妹妹”一般的存在，但是她对透的慈爱却从未因眼前的透一天天长大而有丝毫褪色。无论是哪条路线，すみ小小的身躯都是这个家不可或缺的顶梁柱，她的包容和体贴足以让读者对她敬爱。而天真活泼、天然纯洁的亲妹妹夏叶，可以说是茂伸村乃至这个作品形象代言人。尽管在すみ路线她的处境很惨，但是在绝大部分环境下，她都是个活跃气氛、贴心的好孩子（虽然在爱上哥哥一事上有点说不清）。門脇舞以对这个角色的绝妙演绎进一步巩固了她配小女孩角色的王者地位。



## 总结

虽然笔者重点提到了这个作品系统的优越性，以及故事气氛的自然和谐，但无法回避这个作品最吸引人的地方是……すみ和夏叶这两个LOLI的人设。如果没有这两个对“部分读者”来说“充满吸引力”的角色，『ものべの』也不会那么受人瞩目。更难得的是，Lose竟然为了做H场景特典光盘而临时延迟一个月（因为3月初才搞完一个“最希望看到的衣装”读者投票以决定H场景内容，导致赶不及原定的三月底发售时间）发售——笔者看过各种各样延迟理由，但是像Lose这样全心为读者服务的理由是第一次见。说Lose代表“业界良心”也不为过。

当然，对于大部分读者来说，把这个作品当做一次透过文字的“有氧户外活动”，一次净化心灵的治愈之旅也是很不错的。▲



# 微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华
■美编 / 小野喵子

6、7 月的初夏时节总有很多话题可以聊，比如南方闷热潮湿的黄梅天，以及比黄梅天还要令人郁闷的中高考。说到黄梅天，其实日本也有所谓的梅雨季节，而且也在差不多的时间段，伴随着紫阳花盛开的阴雨连绵，倒也有那么点岛国人民特有的唯美情怀。可惜雨天并不像晴天那样容易给人带来舒畅的好心情，弥散在空气中的阴湿之气积聚起来，不仅会让东西发霉，也会让人莫名变得烦闷暴躁，所以这会儿也是各种“事件”高发的时段。

某星人我总是尽量回避在这里谈及 nico 上发生的那些令人不愉快的“事件”。对大部分人而言，对这些无关紧要的负面信息充耳不闻必然是最佳选择，可某星人作为 nico 各种现象和流行趋势的观察者和转述者，总是不得不点开那些满屏恶言弹幕的动画，亲自去了解事件的来龙去脉，然后找到一个尽量温和又适合谈论的主题。

撇开一些具体的人和事，最近 nico 的热门动画里，有一个词的出现频率正在越来越高，那就是所谓的“信者”。曾经不止一次地在微博等场合看到中国的 nico 众争论着“厨”的褒贬涵义，而“信者”这种表述正是“厨”的某种进化型——如果说“厨”还是个有两面性的概念的话，那么“信者”就几乎纯粹是恶意的集合了。

“信者”，顾名思义就是“信仰者”、“信众”的意思。“信”的对象一般指的都是宗教，有着一定的盲目性和极端性。而在日本，因为一些历史文化的原因，宗教、尤其是“新兴宗教”常常会给人极其负面的印象。所以将“信者”一词带入 nico 用来描述 P 主、实况者或是唱见的脑残粉，并将“信者”们支持的那位 P 主、实况者和唱见比喻为“新兴宗教”的领袖，这种近乎嘲讽的轻蔑态度，是我们很难仅从字面感受到的。

其实在我们有理由相信绝大部分的粉丝、哪怕是十分狂热的支持者，都保有着最基本的理性思考而不至于成为真正的“信者”。就拿唱见来说吧，一位人气歌手的投稿势必会引来 FANS 以外的关注，而不喜欢这位歌手的某些听众在看到满屏幕欢呼和赞美的弹幕时，反感的情绪会促使他们写下“信者真讨厌”的留言；这样的字眼会激起支持者们的不满，转而用“嫉妒厨去死”之类的恶语来反驳……然后一来一去，往往会演变成一场恶性的争吵，甚至引发更大的事端。而其中最大的受害者便是无辜的歌手们，而长此以往，nico 的视听环境也会因此变得越来越糟糕。

类似的情况也时常在我们身边发生。支持或反对、喜欢或不喜欢，对于所有的事物每个人都会抱持不同的态度。但问题往往不是出在态度本身，而是表达态度时所使用的言语措辞。像“信者”、“嫉妒厨”这样充满恶意的词汇、以及各种人身攻击，只会不断将普通的态度分歧朝恶性冲突的方向靠拢。所以即便天气越来越热，大家还是努力保持一个好心态。毕竟咱不是为了找人干架才爱好一样东西的嘛。

## 【踊り手5人で】

### MERRY GO ROUND 踊ってみた【√5】

番号：sm18100694 作者：めろちん等 5 人







这是五位在 nico 活跃的知名舞见手联合编排录制的一段舞蹈，使用的曲子是去年底于艾回唱片公司出道的唱见歌手组合√5(ROOT FIVE) 的首张单曲『MERRY GO ROUND』。对√5 熟悉的观众可能一眼就发现了，这五位舞者的装扮其实是 cosplay 了『MERRY GO ROUND』CD 封面五位歌手的造型，每个人手里还拿着麦克风跟随歌曲里的演唱对口型，乍一看就像是那些歌手们在舞台上又唱又跳似的，着实有趣。看弹幕里很多人留言希望歌手本尊们亲自出马来一段这样的歌舞——嘛，其他几位倒是没什么，要让平时像石佛那样难得动弹的蛇足叔叔这么玩，非得要他半条命不可。

NICONICO

# 【波音リツキレ音源】-ERROR【UTAUカバー】

番号：sm17969073 作者：cillia

近来很少有 UTAU 的投稿能受到如此高的关注。毕竟与集合了前沿技术和大把财力打造出来的 Vocaloid 相比，像 UTAU 这种民间开发的免费音声合成软件在性能表现上实在没法相比。但总有一些不离不弃的 UTAU 爱好者们喜欢挑战极限，其中也会涌现出一些令人瞠目结舌的神调教——就像这首用波音 RITSU 制作，翻唱自 nikiP 的 Lily 名曲的『-ERROR』。副歌段压倒性的魄力和歌声中满溢而出的强烈感情，完美的表现力似乎连 Vocaloid 都要逊色几分。据说这位名叫 cillia 的 P 主是一名来自海外的 16 岁少年，难怪唱腔里总是带着些欧美歌手的神韵。另外其同样翻唱自 niki 的波音 RITSU 作品『+REVERSE』(sm17997631) 和『ジッタードール』(sm18076901) 同样推荐。



# 【AP ヘタリア MMD】

## ANTI THE ∞ HOLiC【人力 +MMD 合作】

番号：sm17965911 作者：はP 等 5 人

这个 APH 动画的参与者非常多，成分也略微复杂。动画的主角是眉毛和米国这对同盟国兄弟，歌曲是提取两人的 CV 音源制作的人力 Vocaloid（类似 UTAU）演唱重新填词的 Cosmo（暴走 P）名作『ANTI THE ∞ HOLiC』；动画方面则用到了主役美英及包括重要配役日本在内的众多 MMD 模型。自然流畅的调声、酷炫的场景和画面演出，以及从各个细节出流露出的几分历史的厚重感，都让这部作品成为 APH 衍生动画里不可多得的佳作。






# 東方の日常でカカカタ☆カタオモイ【完成版】

番号：sm17910959 作者：雪雪崩清隆

以 TV 动画『日常』的 OP『ヒャダインのカカカタ☆カタオモイ -C』为描摹对象制作的东方动画，初步目测有来自『东方红魔乡』至『东方星莲船』各作超过 40 名角色登场，制作者表示他为了这短短 1 分 30 秒的动画一共画了 1159 张图片，耗时整整一年，如此惊人的毅力已足以令人膜拜了。看着顶一张张“日常包子脸”的东方妹子们蹦跳翻滚装呆卖萌，和『幻想万华镜』这样的唯美流相比，是不是也有另一番趣味呢。









今次的漫谈与介绍就到这里，我们下回再见(・×・)ノシ





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：暗夜桑 出自：『IB's Macarons gallery』
出品：枫叶同人坑 提供：烟君
http://hi.baidu.com/ 枫叶同人坑 /home

# 小萝莉的美术馆恐怖物语

## ——精品同人游戏『IB（イヴ）』简介

■文 / 東方神奈控 ■责编 / 如月千华 ■美编 / 晗酱

“IB”这个名字，在二次元世界的最近几个月中绝对算的上是忽然崛起。

这里的IB可不是什么国际贸易或是智能建筑之类的缩写，而是一位小萝莉的名字。在短短的时间里，这个穿着红裙子红鞋子、拥有读作Ib写作イヴ的奇怪名字的萝莉已经成为诸多怪叔叔们新的目标。在游戏获得高人气的同时，Niconico上铺天盖地的实况，手绘，歌曲等更是吸引到了平日不关心游戏的人群的眼球。截至本文成文时，Niconico上和IB有关的视频作品已经超过2500个，不得不让人感叹作品的人气惊人。




说到IB的由来，那是在2012年2月的中旬，kouri（こうり）这个玩了1年RPGTOOL的新人公开了一部叫做『IB』的AVG类恐怖游戏，并提供在个人主页（http://kouri.kuchinawa.com/index.html）公开免费供玩家下载。不过在用RPGTOOL制作的游戏比比皆是的如今，这位新人的作品并没吸引到太多人的注意，只是在一些讨论RPGTOOL的网站板块被人偶尔提及。直到3月初，Niconico上一位以实况出名的玩家——被称为“演技派”的“鎌首（かまくび）”注意到了这个游戏，并且用他独特的风格——“绝叫”开始了IB之旅。拥有固定观众群的他在实况视频中的各种惊声尖叫使这部作品在Niconico上一夜走红。随后的3月27日，作者kouri的主页上更新的Ver1.02版比之前的版本增加了大量文本和剧情修正，同样以免费下载的形式公开。待到4月初，另一位同样以实况视频闻名的玩家“レトルト”也推出了自己的IB实况视频，这次打着レトルト的招牌所收到的第一集高达70万次的点击播放数更是将这个游戏的风潮推向了极致，在那之后Niconico上开始大量涌现和IB有关的实、手绘、捏他、歌曲，以及2CH等各个BBS上关于这部作品剧情和内容的火热讨论。而勤劳的搬运工将レトルト的实况视频组同步搬运到Bilibili等视频站之后，『IB』这个名字在国内也开始被人所熟知。

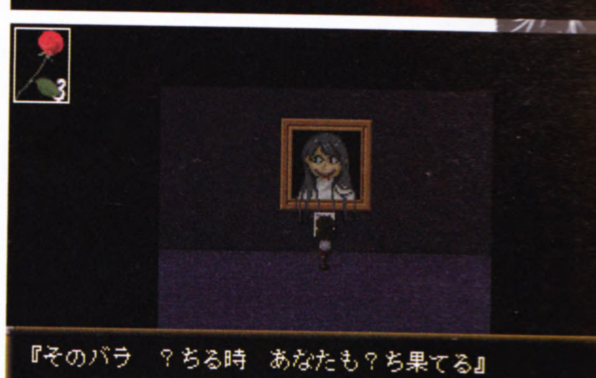
上面说过，『IB』是一部恐怖游戏。此道中人也许会立刻联想到『Demonophobia』（惧魔症候群）和『梦日记』这两部代表作品。在同人游戏充斥各种和谐要素的当今，恐怖游戏几乎都被打上了血腥猎奇或是精神猎奇的猎奇类标签。而『IB』在抛弃了血腥和精神猎奇等内容的同时，以RPGTOOL有限的点阵画面表现出了巨大的独特魅力。举例说明，只有9岁的主角Ib在阅读文字的时候会有“？”的字样来掩饰小萝莉所不认识的字，这些字只有和同伴——身为青年的Garry在一起的时候才能完整的读出来，而这些被刻意掩盖的字又恰好是构成这个独特世界以及世界观的重要线索。



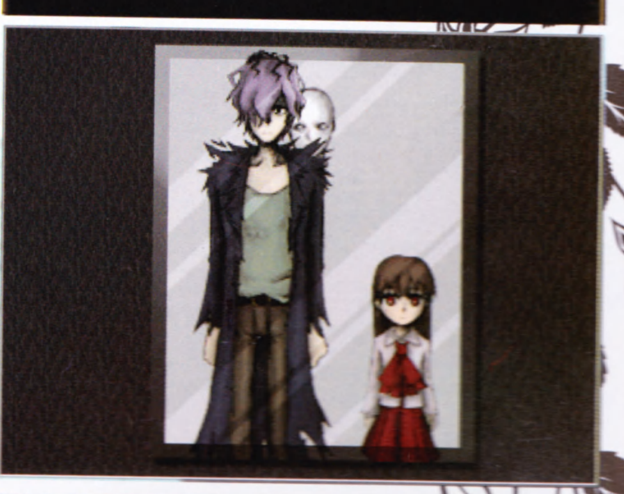









这样的表现方式让玩家基于好奇心而不由得把各处的文字说明全部调查过来，来尝试解读这个奇异的世界。在各处的书本、作品说明里所散落的世界观的蛛丝马迹更让玩家在没获得最终确定的情报之前给予玩家以遐想的空间，这在现在的游戏中非常少见，而kouri相对完美的做到了这一点。

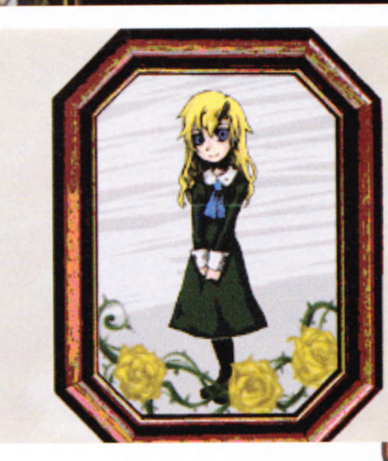





『IB』的故事发生在午后的美术馆中，主角Ib（イヴ）和父母一同去参观已故著名画家Guertena（ゲルテナ）的美术作品展。Ib在美术馆中独自闲逛的时候看到了一幅巨大的绘画，转眼之间四周的参观人群消失的干干净净，空荡荡的美术馆内四处散发着奇怪的气息。回到入口处大门紧闭，窗外本应是午后的天空昏昏暗暗，自己的父母也不知去向。而美术展中的招牌画作“深海之世”成为了异世界的入口。Ib就这样进入了这个被画家Guertena的各种作品组成的异世界之中。

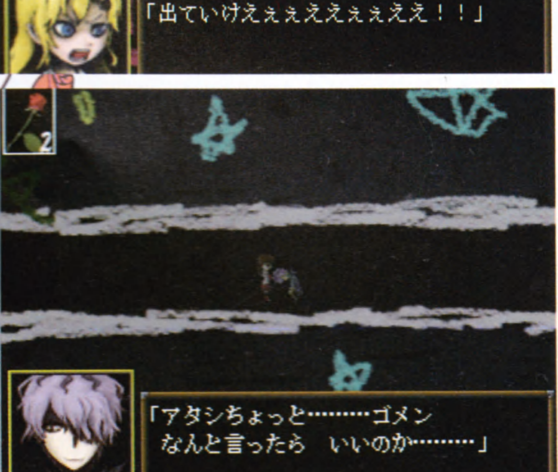
在这个世界里有着比美术馆展出中更多的美术品，以及更多怪异的存在。与生命同在的玫瑰、自我行动开始袭击人的画作和雕像、墙上出现的手臂、奇怪的人偶、善意与恶意交织的怪异、各种需要解谜的机关，以及中途遇到的同伴——Ib从袭击人的蓝衣女画像手中抢来了蓝玫瑰之后救起的青年Garry（ギャリー）及中途遇到的神秘少女——手持黄玫瑰在美术馆中独步的Mary（メアリー）。



**图片提供 IMAGE SUPPORTED BY**

作者：涼涼子 出自：『IB's Macarons gallery』
出品：枫叶同人坑 提供：烟君
http://hi.baidu.com/ 枫叶同人坑 /home




“当玫瑰枯萎之时，你也会随之枯萎；你与玫瑰一体同心，生命之重要慎重掂量。”

手中的玫瑰与生命的联系让人愈发觉得这个异世界的诡异，迷宫一样的房间墙上挂满了各种颜色衣装的女人画像，走廊的墙边上摆满了各色的无头模特像，而当这一切全动起来的时候，迷宫就变成了地狱。各种惊吓的片段让屏幕对面的我们高声尖叫的同时更是对只有 9 岁的 Ib 的巨大精神摧残，就算昏睡过去的小萝莉在睡梦中见到的依然是被扭曲的美术品追逐的梦魇。噩梦醒来，却发现身上盖着大衣，Garry 的笑脸成了小萝莉最大的安慰。我们在此见到了“怪叔叔与糖”的王道剧情之后两人的亲密更进了一步。

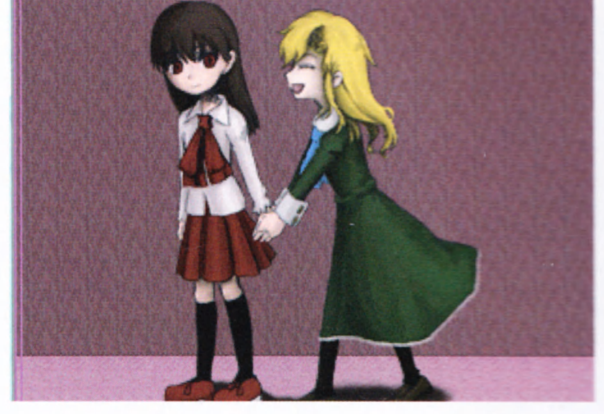
“不贞、嫉妒、友情”黄玫瑰的花语也许已经预示着与 Mary 的偶遇会给剧情的走向带来越来越多的扭曲。“当精神疲惫时就开始看到幻觉，最后则会崩坏，然后最可怕的是……自身的崩坏自己却无法察觉”在写着这段话的房间中，我们站在 Ib 的角度看到了许多可爱的兔子玩偶，而 Garry 却对“可爱”表现出了否定。当我们透过 Garry 的目光重新观察那个房间的时候，可爱的兔子玩偶变成了可怕的魔鬼玩偶。“这样的东西哪里可爱了？”Garry 的发问并没让 Ib 觉出有什么不妥，但 Mary 有意无意中诱导 Ib 的举动却让 Garry 觉得不安。当三人分开各自调查出路之后，Garry 在『Guertena 作品集』这本书中看到了这样的作品介绍：“Mary——Guertena 亲手制作的、生涯最后的作品。那像那样存在着的站立的少女，不过理所当然的，她也并不是实际存在的人物。”在看完书的一瞬间，墙上的耳朵听到了 Garry 的喃喃自语，墙上的眼睛看到了 Garry 的行动，而在墙的另一侧，嘴巴的画像告诉了 Mary 这边的一切，而从这一刻开始，原本就危机四伏的美术馆变得更加危险了。逃出了魔鬼玩偶的房间，Garry 追上了 Ib 和 Mary，只轻轻一推 Mary 便扑倒在地没有了动静，而跌落在地的黄玫瑰则是人造的假货，看来这一切危险都是Mary所带来的,不过事实上真的是这样吗?制作者没有说明，而是把思考留给了玩家。

接下来 Ib 和 Mary 来到了一个由涂鸦组成的绘本的世界，不管是花、草、还是房子全部都是蜡笔涂成的涂鸦。解开机关，躲过追上来的 Mary，打开潘多拉的盒子，到达最后的地方却只有一个大大的玩具箱。望着黑乎乎的深处打算找寻钥匙，从背后传来的 Mary 的话语让人不寒而栗。然后，两人就被推落到了深渊之中……

如同广场般宽旷的满是怪异的房间，跌落至底的 Ib 找到了 Garry 却找不到了自己的玫瑰。“当玫瑰枯萎之时，你也会随之枯萎。”如生命一样宝贵的玫瑰最后出现在了 Mary 的手中。“比起红色我更喜欢蓝色的呢，那么就用蓝的来交换吧！”一副天真笑脸下的 Mary 对想要要回玫瑰的 Ib 说出了残酷的话语。用自己的蓝玫瑰换回了红玫瑰的 Garry 陷入了沉睡，在通道的最后被蔷薇紧锁的房间又为了隐藏什么呢?

Garry 留下的打火机烧掉了蔷薇，房间的尽头放着已经没有了主体的画框，然后拿着小刀的 Mary 出现在了身后。“没事吧 Ib……为什么会在这里……求求你离开这……快点离开！”突如其来的豹变使得 IB 已经没有了什么选择余地，她点燃房间深处的一副画像，Mary 也随之化为了灰烬。就这样“一切危险都是 Mary 所致”似乎已经成为了定论，但房间角落的日记却表明她也只是想从美术馆的异世界中走出去而已。Mary 消失了、Garry 沉睡了，独自走到道路尽头的 Ib 再次站在那幅巨大的画作面前，这时，身后传来了妈妈的声音……





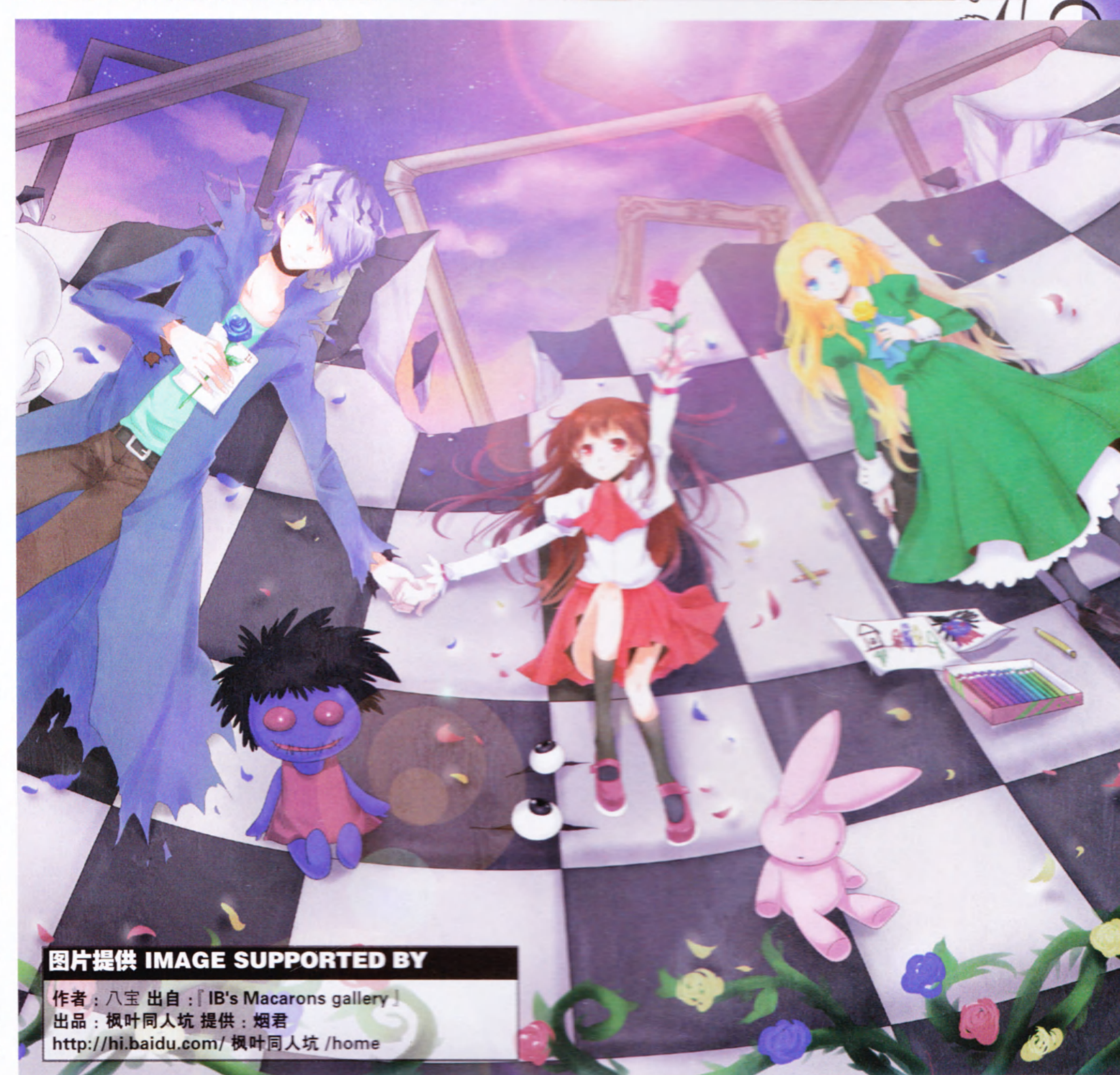


游戏有着多 Ending 的分歧，上面写到的只是其中一个。没什么起决定作用的选项，结局分支是在游戏前期就开始逐渐计算。其中的一个算是 BadEnding 的结局“忘れられた肖像”最为出名，击沉了许多心理防线薄弱的玩家，也是 Niconico 和 Pixiv 上被人再创作最多的话题。另外 2 个有着 CG 表现的 Ending 分别是和 Garry 一起离开异世界并再会的“再会の约定”和与 Mary 成为姐妹一起离开美术馆的“いつまでも一緒”。而前者作为所谓的 GoodEnding 也因为没有达到广大群众所要求的三人大团圆圆满结局而充满了怨念。不过作者 kouri 曾经表示会继续添加新内容和修正现有文本为游戏更新新版本，不久的未来也许会有解除怨念加进让玩家满意的结局也说不定。




『IB』的游戏内容偏向于解谜，并且用声音和画面来营造恐怖气氛。游戏的音效极为出色，BGM 也相当好听，而且根据剧情的推进 BGM 还在有声和无声之间转换，让玩家获得身临其境的感受。在游戏中玩家所控制的 Ib 不能对敌人进行任何形式的攻击，只能利用房间、地形和稍微比敌人快一些的移动速度来避开敌人，这也增加了玩家操作时的心理压力，这也是喜爱恐怖类游戏的玩家们所追求的。解谜的机关各式各样，从加减乘除的算术，逻辑推理，数步数走格子，到配色开门等有着不少有趣的谜题。而在充满危险和压抑的同时看一看构成这个世界的各个美术品也不会让人感到过于沉闷，尤其是美术品的画像和说明很多都很有趣。像“红衣女”和“无个性”都成为了『IB』中具有代表性的名词，在异世界中一些可以活动的美术品和不少地方的随机性也让不少玩家做出“按键数次只为观看一幅画面”的举动。比如随机涂黑或出现字体的镜子，眼睛发光的倒吊男画像。还有就是本作在前后关联的剧情细节上非常下功夫，前期 Garry 被人偶头吓到之后如果 Ib 没阻止他踢碎人偶头，就会在后面出现吊死的人头、镜子里的头被涂黑等一系列不良影响；而 Ib 在开始拿鱼钥匙的房间里如果看到了“不吉利的画”——被倒吊着的 Ib，在 Mary 的绘本世界里就能找到一个同样被倒吊起来的 Ib。还有 Garry 是否能逃出魔鬼玩偶房间以及后面所对应的 Mary 的反应也值得玩家一看。

在游戏的进程中，作为交代背景故事以及美术品来历的那些书籍的文字内容也成为了玩家关注的焦点，广大玩家对游戏背景以及隐藏在背景之下的深度剧情的脑补依据皆来源于此，尤其是各种伪考据真脑补成了 Fans 们津津乐道的的话题。在开篇正常世界的美术馆中，Garry 所凝视的倒吊男画像在 Ending“忘れられた肖像”中他自己的画像所代替。——游戏中曾经提到倒吊男的画曾作为塔罗牌发行过，而塔罗牌中的倒吊男的意思正是等待与牺牲——等待 Ib 拯救的 Garry 和牺牲自己拯救 Ib 的 Garry。再如游戏中曾提到“Guertena 的作品几乎没有用过真人做模特”，但在某个房间中，Ib 和 Garry 却一起见到了墙上挂着的双人画像——Ib 的父母。而 Guertena 的明显是 G 开头的名字又让人猜测 Garry 是不是这位有名画家的后代，至于为什么那么多人参观美术品展却只有 Garry 和 Ib 被送了进来他们又和这位画家有着什么关系。Ib 的母亲的穿着是不是影射红衣女、Ib 的日文名イヴ通常的写法是 Eve 等等，但在作者 kouri 没有发表官方意见之前这一切的一切全都是玩家们的猜测和脑补……



**图片提供 IMAGE SUPPORTED BY**
作者：八宝 出自：『IB's Macarons gallery』
出品：枫叶同人坑 提供：烟君
http://hi.baidu.com/ 枫叶同人坑 /home

## 结语

如今『IB』的风潮依然在扩散之中，Niconico、Pixiv 等网站每天依然有和 IB 相关的作品诞生，而得到作者 kouri 授权的简 / 繁体汉化版游戏也已公布。作为玩家的你，如果也有兴趣的话，就来体验一下这个给很多人带来惊喜的作品，从其中挖掘出更多的乐趣吧，相信你不会后悔的。▲

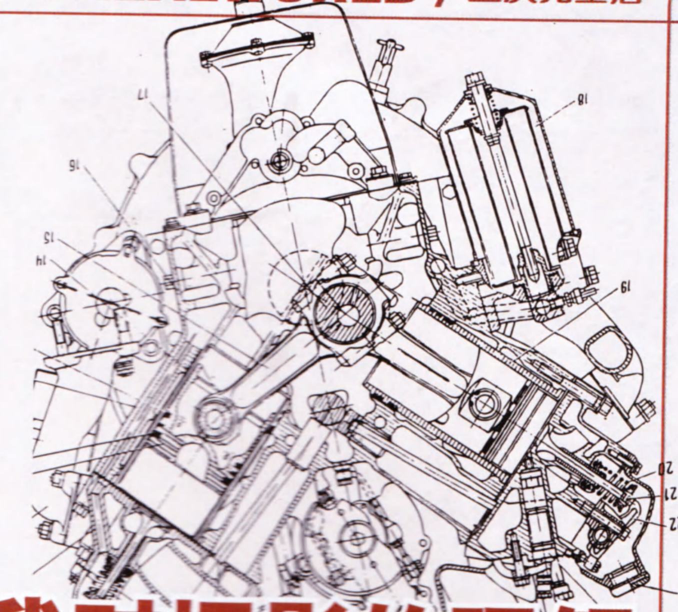


# 有爱有执着去创作，有什么不可以？

## ——专访话题 Cos 写真本『东方刃魔腼』主创“银河铁道工业设计局”

INTERVIEW WITH GALAXY RAILWAY INDUSTRIAL DESIGN

■责编 / jedi、如月千华
■美编 / 王姑良

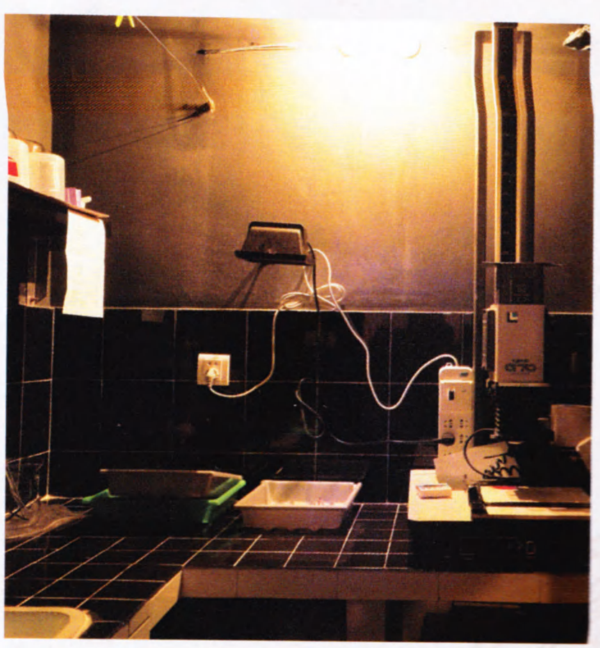


相信我们的读者中有很多好孩子和不喜欢收好人卡的不那么好的孩子，都知道 11 区有一个"下限少女"Lenfried，一向以大尺度和话题性的 Cos 写真引发无数人一边批判一边喊着"求套图"，这位被成为"莲姐"的代表作中，就有东方系的博丽灵梦和十六夜咲夜。而就在近几个月，一套来自中国的"东方 Project"中十六夜咲夜的同人写真本也因其相对过大的尺度，迅速成为了微博、QQ 群和论坛上的话题。

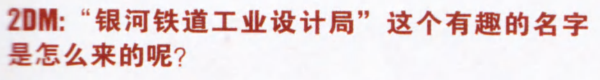
尽管在腐向 COS 中，这样的尺度并非少见，而二次元的同人本中也不乏"肉本"甚至工口本，但不可否认的是，"银河铁道工业设计局"推出的『东方刃魔僪』无疑是在同人圈里投下了一枚重磅炸弹。一时间赞扬者有，反对者有，求套图求种子者有，封杀者抵制者有，引发的口水战甚至从网上扩散到了网下。于是，处于这样的争议中心的摄影师以及十六夜咲夜的 Coser，他们究竟是出于怎样的目的去创作这样的题材，而他们又是怎样看待自己的创作引发的争议的呢？本期「二次元狂热」将站在局外人的立场，就这些问题分别采访了主催（摄影师）Valen，以及十六夜咲夜的 Coser Ishmael——

# 主催兼摄影 Valen：为了贯彻我对摄影的理解





## 社团的来历



INTERVIEW WITH GALAXY RAILWAY INDUSTRIAL DESIGN

**2DM: "银河铁道工业设计局"这个有趣的名字是怎么来的呢?**

**valen:** 我很喜欢松本零士的『银河铁道 999』，当然还有宫泽贤治『银河铁道之夜』。以前在 MSL 论坛某一年的时候，为了恶搞春运还是什么，把名字改成银河铁道扳道工之类的，后来就自诩为银河铁道管理局的人员。等正式启动第一本女仆本的时候要用到社团的名字，就把这银河铁道的名号重新捡起来…英文姑且写作 Galaxy Railway Industrial Design(abbr. GRID)。

**2DM: 为何会想到这种 Cos 摄影本的形式?**

**valen:** 最初一直在看 comiket 上的 cosplay，再后来觉得"为什么天朝不能有这样的福利？"哪怕不成功，也要让国内的圈子里本子的种类丰富一下。就和一个兄弟一起干了第一本。当时好像同人展上出 Cos 本的都没怎么见到，所以最早就出了女仆本，觉得市场适应性会比较好，技术上惨不忍睹，但意外地全卖完了。不复刻本的原因也在于第一本其实有点黑历史的味道……

**2DM: 我注意到你是一个胶片党，这次使用的器材是?**

**valen:** 我是 08 年买的单反，10 年全面改用胶片。这次的机身是 Hasselblad 500C，镜头 80mm/2.8C，富士 Acros 黑白卷、Reala 彩色负片和 RDP3 反转片。



## 关于创作理念

INTERVIEW WITH GALAXY RAILWAY INDUSTRIAL DESIGN

**2DM: 很多人从『东方刃魔僪』联想到 lenfried。**

**valen:** lenfried 的图是赤裸裸的卖肉，不过看着很干净。但东洋工口 cosplay 很少有摄影风格浓重的作品，len 姐也没有。

**2DM: 所以我看到你的摄影，比较注重光影而不是下限少女那样的平光糖水照。**

**valen：** 是这样。我个人是崇尚古典主义的，喜欢黑白超过彩色。上一本『制服幻想』学过青山裕企，这次就走最爱的古典主义路线了。

**2DM: 可以解释下你对古典主义的理解么?**

**valen：** 我眼里的古典主义就是客观的用绘画技法去描述事物，不带任何感情，构图工整平稳，模仿古代作品，用规范语言追求完美。但实际拍摄的时候更多的是借鉴了摄影先驱对于古典主义的演绎，如 Julia Margaret Cameron、Alfred Stieglitz 和 Eugene Atget。这次十六夜的本子内景部分想学习 Jan Scholz（编者注：德国摄影师，现在正在比利时布鲁塞尔工作），纯粹靠自然光描述场景，只是我有点形而上学。

**2DM: 具体是哪方面呢?**

**valen：** 黑白的光影是学习他的，不过学的不像……可以说很多地方是为了光影而拍照，所以说是形而上学。

**2DM: 有想过更具视觉冲击力的么?**

**valen:** 尺度冲击其实最没难度，不过不敢放出来。我个人还是受到古典主义影响大，对先锋摄影、观念摄影或者抽象作品不大有兴趣。也不想在作品中包含社会性之类的主题，我知道自己做不好。就算让我学荒木经惟，估计也是四不像的古典荒木经惟（编者注：日本摄影师，作品不少情色向而引发巨大争议），我还是期待在"画面"上让人感动，而不是依赖于观念或者主题。

**2DM: 但是在网络上，大家的争议都在尺度方面。**

**valen：** 这次有内景大尺度照片，和本子的出发点也有关，就是"打造一个真实的十六夜"。如果我们会对着真实的人气偶像（比如前 AKB 下海的那位）撸管，是因为她"真实且可以用来 YY"，那么我这边也就给大家一个真实的代入点。如果十六夜真实存在，我们会不会希望能一睹

她裙下的风光？反过来，能够一睹裙下风光是不是能增强其真实的存在感？于是我在外景的部分引入了很多大家熟悉的场景也是这个原因，比如上海大厦，复兴公园，还有四川路桥和邮电大楼，都是老上海的标志性建筑。再说把红魔馆的人物安置在现实中还挺有趣的，要的就是这种违和，我看了太多洋馆布景前一脸傲气状的 cosplay，所以我们要做点不一样的。

**2DM: 于是出发点是希望大家能更真实地 YY？**

**valen:** 还是为了创造真实的十六夜。至于是用来 YY 还是期待能在街角看到十六夜啃大鸡排就不应该由我决定。我们只负责真实性，怎么用不应该由我们指手画脚。如果和我们的初衷不同，那我认为是我们没有做到最好。好比你说在教堂外面摆个霸气姿势，下巴高过眼角，摄影里面拍人像的古典法则里没有唱这一出的啊，要么就是大广角把小短腿变成超级美腿，要么长焦虚化背景一片朦胧。

**2DM: 这么说来，相当于贯彻自己的摄影理念了。**

**valen:** 理念是最重要的。创作的第一要务是明确自己想获得什么，怎样获得。这个想好了，执行不走样，结果不会太糟糕。

**2DM: 从之前网上一些争议来看，很多人似乎并不认可你的本子算“同人创作”。**

**valen :** 因为只看到了一部分照片就妄下评论了吧……盲人摸象，有时候我想这么说。同人就是爱，我用我能做到的方法去创造我喜欢的真实，这和用绘画去表现自己喜爱的人物，用音乐去称颂喜爱的人物，或者捏一个裸体手办在本质上没差。至于说什么通过努力获得认可，为角色创造新的故事什么的，本源都是爱。男人的爱当然包括脱光衣服上下其手和 YY，这是大可以理直气壮的。







▲网友根据写真绘制的同人图（by 伪音）

# Coser Ishmael：总有一天大家会理解我们



●名字（笔名）：Ishmael
●生日：11月22日
●平时活动的地方：被窝
●喜欢的作品：EVA
●喜欢的画师：同異
●最喜欢的颜色：暗红色
●最喜欢吃的东西：萌萌的甜食和非常辣的东西
●最想实现的愿望：死前可以自认为非常幸福
●新浪微博：ishmael-- 银河铁道工业设计局 --

## 与银铁工设结识经过

INTERVIEW WITH GALAXY RAILWAY INDUSTRIAL DESIGN

**2DM: 笔名的来历是?**

**Ishmael:** 就是初中的时候喜欢一个人去书店乱买书，然后有一本书叫『生命的脸』，讲一个医生碰到的各种真实案例的。里面有一个患者叫Ishmael，虽然英文里面是被摈弃的人什么的，圣经里面也是被抛弃的孩子，可是在希伯来语里面是“主已垂听”的意思，觉得很帅气……就一直用下来了，也没想再取别的名字什么的。

**2DM: 与银铁工设是怎样结识的呢?**

**Ishmael:** 说到银铁工设，其实在我加入前只有摄影师一个人，而在我加入后就只有我们两个人，所以推测之前至少有极限不为零的时间内只有 valen 一个人吧 XD。之前在 CCG（中国国际动漫游戏博览会）打工当版娘，然后 valen 就扛着相机跑过来低头问我，可不可以出本，然后就留了 QQ……之后看到 valen 以前拍的照片，和当时的企划，觉得很有趣。再加上当时正无聊到要死，又苦于没有摄影师，想想就算不能合作也能混个免费的摄影过来。而 valen 当时在 CCG 时就直说了，大尺度什么的应该会有，所以之后的交流都是建立在双方知根知底的前提下，所以其实还蛮顺利的。

## Coser 是一个东方控

INTERVIEW WITH GALAXY RAILWAY INDUSTRIAL DESIGN

**2DM: 在采访 Valen 时，他谈到这次的主题十六夜是来自你的坚持。**

**Ishmael:** 嗯，因为无论如何想要出十六！~因为上一本基本上就是我完全无感情注入的本子。然后我觉得这么干不行，我要投入才行！于是跟 valen 抱怨，没想到之后他很简单的说下一本就出咲夜吧（笑）。说起来惭愧，我是弹幕苦手，于是认真打的就只有『绯想天则』，里面就只会用或者说真想用的角色就是十六夜。而且第一次接触东方的时候十六就立刻戳中萌点什么。虽然二小姐更加戳萌点（人见人爱的二小姐啊~）不过我太大只了没办法出二小姐吧……

**2DM:『东方刃魔靥』有什么含义吗?**

**Ishmael:** 刃代表十六夜；魔指代替了红魔馆的魔都，也算是暗示十六夜的原型杀人魔杰克和这本突出表现的日常中的异常感；靥就是笑靥没啥特殊意思~怎么样，本小姐中文学的不错吧 XD

**2DM：我之前也没想到摄影和主催不懂东方，而 Coser 竟然是东方控~**

**Ishmael:** 他是 BAGA 不要管他~至于东方，是某个暑假很无聊从同学那儿拷了很多东方的游戏，由于日文苦手什么的，就上网搜了很多东西，然后就入了坑。因为是画面厨，所以比起游戏其实入坑的原因更多的是各种大大的同人图，晚杯 akira 啊，manabi 啊什么的 XD

## 有关大尺度引起的争议

INTERVIEW WITH GALAXY RAILWAY INDUSTRIAL DESIGN

**2DM: 十六夜的一些非一设造型是你的主意吗?**

**Ishmael:** 更多的是我的主意（自满）。因为他说自己不懂东方，所以造型什么的拜托你了~于是我就自由发挥了。

**2DM: 死库水（编者注：日式学校制服泳装）是自己的趣味吗?**

**Ishmael:** 完全是！可是苦于一直买不到合身的死库水，其实拍摄用的那件是国内仿的。原版真心买不到这个尺寸，但是其实也有点小。早年失心疯买了一件儿童最大号 (150-155cm) 结果果然穿不下 XD

**2DM: 似乎之前有一次担任同人展看板娘也是十六夜死库水造型，也引发了各种话题，有感觉到来自身边的压力吗?**

**Ishmael:** 身边的压力倒是没有，吐槽的都是不认识我的人。嘛，如果吐槽我腿粗我会很在意，吐别的我都无所谓的 XD。其实那次展会结束就跑去旅游，一星期没碰网络，所以也不知道有什么话题了。

**2DM: 在尺度方面的，作为女生你是怎么看的?**

**Ishmael:** 我作为这一本的模特儿 Coser，在拍摄过程中和看到成品之后都觉得尺度在让人舒适的范围之内的说。如果是我个人看法的话，没办法做到单看尺度呢（噗）。如果是美的，我都没办法拒绝的说~当然如果是 dirty 的话，不



论怎样都没办法接受呢，当然不是说国外的某些作品不好，而是如果是叫我本人拍摄我是做不出的。

**2DM: 之前考虑过可能出现这种情况么？尤其是让人很容易对比到 lenfried。**

**Ishmael：**嗯，因为上一本虽然叫好的人有一些可是并不叫座，所以没想到这次的本子会引起这么多人关注。其实也正因为如此所以发了好几张赚眼球的图想说能快点卖完就好了。的确很多人说我们是学 lenfried 的。我对 len 姐并不喜欢也不讨厌，但是如果说我们学她，我还是有一点反感的（抱歉我还不成熟 TAT）。因为除了"15 禁"这个标签之外，我们的作品跟 lenfried 完全没有相似之处吧。

**2DM: 这次除了尺度的争议，还有就是关于『东方刃魔靨』"是否算同人本"的争论。**

**Ishmael：**我心中的同人创作很简单，就是对喜欢的作品或物体（各种拟人什么的）进行再创作。对作品有爱，想要在某种程度参与其中，这就是同人创作的根源吧？～所以很显然的，如果把同样的情节再画一遍出来叫什么创作呢？这样说会不会太有攻击性了……我是觉得，如果我们坚持做下去，总有一天会让更多的人理解我们的说～

**2DM: 关于本子不能在同人展上发售，你是怎么想的。**

**Ishmael：**说实话，最初被告知这个消息的时候的确非常的不平衡。不过想来，展会也有其自身的考虑，其决定我们应该以平常心接受。从这次被撤本我们也学到很多东西了啦～其实不完全是坏事～总之，我们以后会更加注意的说。



## 关于 Cos 和生活的杂谈

INTERVIEW WITH GALAXY RAILWAY INDUSTRIAL DESIGN

**2DM: 很多人对本子的评论多集中在尺度上，而你觉得这本子对你是怎样的意义呢？**

**Ishmael:** 嗯，『东方刃魔靨』算是我的第一本投入精力的本子。虽然最终出来的效果，本小姐的风采完全被 va 的摄影盖过了……嘛，拍摄过程中和之后的宣传学到了很多东西。还有就是让我对 cos 这件事的热情得到了释放，虽然之后又燃起更多的热情……当然，最爽的就是终于正式出了 16 了哈哈哈哈 XD

**2DM: 拍摄过程中有什么难忘的事情？**

**Ishmael:** 就是内景的时候，本来有一卷我和 va 状态都非常好的片子，可是胶卷换下来 va 才意识到相机调错了，曝光全部不足。虽然最后冲扫的时候还是救回来了一部分，可是当时真的是想摔相机的心都有了吧（噗）还有就是外景走了很多路，被各种人盯了，其实想想还蛮充实的。

**2DM: 有引起大量围观么……特别是看到有一个是穿越马路的，似乎会很危险的样子。**

**Ishmael:** 在外白渡桥那边甚至还有人求合影，我以为是二次元众就同意了，之后就发展成不明真相的群众排队合影了……至于那个穿马路的还好，不危险，因为快门速度很快，所以是在走动中完成的，一绿灯立刻走出去然后过马路的时候就拍了～





**2DM: 目前应该是在上学中?**

**Ishmael:** 大学读了四年终于要毕业了的说~专业是……环境工程。岂可修，跟形象好不搭的专业。

**2DM: 的确是与Cos违和的专业，觉得自己是沉迷二次元的人吗?**

**Ishmael:** 虽然能宅在家里就宅在家里，也不喜欢跟人交流，不过，美剧什么的我也有看，萌萌的衣服裙裙也有喜欢，电影什么的也有爱的，应该不算沉迷二次元吧?

**2DM: 平时除了cos会参加其他的摄影活动么?都正式拍过哪些角色的cos呢?**

**Ishmael:** 就只有cos和va新相机到手时试片用的素材(噗)。虽然出过不少角色，家里衣服毛也一堆，可是其实正是拍过的应该就只有贝阿朵和咲夜(心虚)其他的都是几个试妆照或者几个场照就木有了。

**2DM: 听说下一步计划是库布里克版『洛丽塔』的cos本?**

**Ishmael:** 突然看到有个人在看『洛丽塔』那本书，然后想到我的那本还在家乡的书架上躺着，又想到换了电脑之前下的那两部『洛丽塔』的电影都没有了，突然就很想要出洛丽塔。其实想要出这个cos已经很多年了，最近突然非常想。小说版真的非常戳萌点，那部彩色的电影版的演绎虽然跟我脑海中的Lolita应该有的样子不同，但是也让我非常喜欢。不过，下一本具体还没有定的说。

**2DM: 那部片子的洛丽塔造型非常赞，尤其是经典的湿透衣服看书的镜头……**

**Ishmael:** 啊~你也喜欢那个镜头?亨伯特第一次见洛丽塔的情景，小说里就印象深刻，电影里更是很美~clamp其实有一张裸体的小叽我怀疑也是按照那个印象画的。

**2DM: 还有什么比较喜欢的电影吗?**

**Ishmael:**『sid&nancy』，还有『逃亡乐队』。

**2DM: 貌似都是话题作。**

**Ishmael:** 我是纪实片党XD感觉那样又有实感又有幻想的双重美感。

**2DM: 动画方面呢?**

**Ishmael:** 这一季的动画也没什么很喜欢的，『歃华礼弥』在看，可是感觉一般，只有『Fate/Zero』了，其实我是废萌黑……

**2DM: 那么最后一个问题，马上毕业了，对将来有怎样的打算?**

**Ishmael:** 嗯，现在找了个不会加班的不是很累的工作(工资也很少啊岂可修TAT)，打算先适应一下"工作"这件事再说。cos是肯定不会放弃的!虽然想到今后可能只有周末可以利用感觉很失落，可是……嘛~事在人为~我会努力为了可以宅在家里也有饭吃奋斗的!▲

# 懂得生活 活个明白

## 西行寺幽幽子的墨染一次设定考

Secret of

■文 /franniss ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / 晗酱

本篇解析的角色是深受东方控喜爱的西行寺幽幽子，她的人气之高想必不用多说。而在完稿之前正值考证前辈、学者和红学家周汝昌先生去世。他的著作笔者只草草看过少许，特此表示缅怀。

西行寺幽幽子于『东方妖妖梦』中以最终 BOSS 身份初次登场，在『东方永夜抄』以自机角色登场。而在『东方神灵庙』之中，西行寺幽幽子居然在第一关的关尾就登场了。神主在本作编曲的时候，提到她在"『东方妖妖梦』+『东方星莲船』"的糅合世界观中，身份仅仅是为主角少女们指点道路的路人甲。因此其主题曲也没有用影响深远的东方名曲『幽雅に咲かせ、墨染の桜 ～ Border of Life』来混编，而是重新创作了新曲『ゴーストリード』，表现一个指路的幽灵角色。其它幽幽子登场的作品则是『东方萃梦想』、『东方花映塚』、『东方文花帖』、『东方绯想天』与『东方非想天则』。

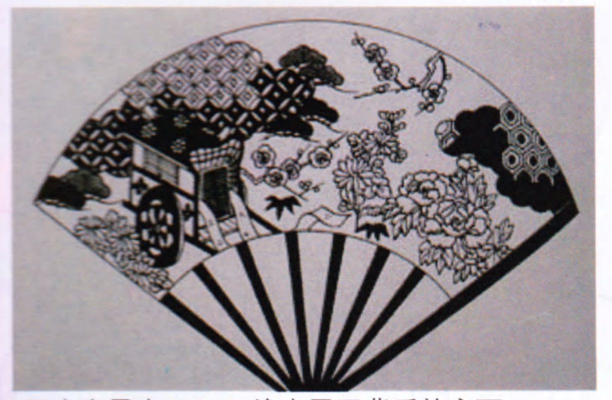



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Alcd（个人作品）
http://www.pixiv.net/member.php?id=2334059

# 亡灵大小姐的姓氏

## The name of ghost lady

尽管登场了这么多次，我们依然有些不明不白的地方。关于西行寺幽幽子在BOSS战中展开背后的扇面究竟是什么图案？（编者注：『二次元狂热』的大人气增刊『东方梦华录』的标题logo设计中就采用了扇面的图案，不知有没有读者发觉呢？）东方Project的最终BOSS，为什么会出现这样的演出？她与栽种于白玉楼，名为西行妖的樱树究竟是什么关系？幽幽子在一些二次同人作品之中，是优雅的亡灵倒是没错，怎么还拥有吃货的属性？这个设定究竟是从何而来？幽幽子还有魂魄之剑为什么游戏里完全没有看到？……亡灵大小姐带来的问题，可真不少。



■幽幽子在BOSS战中展开背后的扇面



■图为弘川寺境内的实景

从姓氏开始讲起吧。先看“西行寺”这一姓氏，此寺庙是真实的，是位于日本京都府京都市伏见区的寺庙，在白河天皇陵的北侧，传说曾经是西行法师落发出家之地，在江户时代还有人供奉，在明治时代就废寺了，属于“过去的幻想”。而关系到“幽々子”,就更有趣一些。

“幽々子”是双关的文字游戏。正如前篇对魂魄妖梦解析的，歌人清少纳言所著的『枕草子』中：春是黎明最美。山头渐渐浮现淡白色，待到微微明亮时，细细摇曳出一线紫云。（春は、あけぼの。やうやう白くなりゆく山ぎは　少し明りて紫だちたる雲の細くたなびきたる。）其中“やうやう”也通“幽々”，换句话说，“妖々夢”这个游戏名字起的比较有水准，经过考虑，把魂魄妖梦和西行寺幽幽子两个人的名字都体现到了。

除了姓氏的由来以外，关于幽幽子的豆知识，眼尖的爱好者也许早早就发现了。西行寺幽幽子在『东方妖妖梦』与『东方永夜抄』中，服装上的主要花纹是不同的，前者是樱花，后者是满月，可真是一位谨慎着装出行的亡灵大小姐。在神主的设定之中，她好像很享受生活？此外，非常值得一提的是，西行寺幽幽子的腰带。像她这种腰上的缠带，体现了日本镰仓时代女性着装的习惯，与江户时代相比，打结是要稍微宽阔一些的。另外幽幽子周围的灵魂也没有闲着，在『东方妖妖梦』中，是挽着樱花绽开的枝桠，而在『东方永夜抄』中，则是提着灯笼的面貌。之所以提到镰仓时代，是有深层原因的。之前在考据中，先后提到『东方妖妖梦』幕后背景存在三个男人，其中一个是骚灵三姐妹的父亲，普莉兹姆利巴伯爵；一个是魂魄妖梦的师傅，魂魄妖忌。在本篇之中将涉及到第三个男人：西行寺幽幽子的父亲同时也是具有真实原型参考的人物，西行法师。此人所处的时代，正是西行寺幽幽子服饰所体现的时代——镰仓时代。

# 究极真实，少女亡骸

## Ultima reality skeleton of the girl

西行寺、西行樱和西行妖，是很多东方爱好者分不大清楚的几个事物。西行寺在之前提及，是有真实原型的寺院。而西行樱呢？西行法师在京都的盛持寺所植之树，之后被人称为“西行樱”，在世阿弥的能乐『西行樱』中有描述西行法师在梦中与老樱之精的相见描述。另外，法轮寺的樱花与弘川寺的海棠也都被称为“西行樱”。

简单直白的讲，西行樱就是『东方妖妖梦』里那棵老树不开花的“西行妖”的真实原型。好好的樱花，怎么成妖了呢？在『东方妖妖梦』的背景故事之中，西行法师在这棵樱树下逝去了，而逝者远远不止一人，很多人也效仿着在这棵树下了结生命。这是一个先后多人自杀的凄惨故事。西行樱饱饱吸收了鲜血化为妖怪樱。神主在设定中，还参考了荒俣宏所撰『帝都物語　百鬼夜行篇』里，关于西行樱树下封印着将门遗骨的故事。最后一个遗骨被封印于西行妖下的人，就是西行寺幽幽子。关于封印的细节，可谓登场最初作中“究极的真实”。

“究极的真实”，是『东方妖妖梦』进入Stage6后，所听闻的主题曲。这里揭示了本作隐藏幕后的真实。匪夷所思的是，其在游戏中没有被提到，设定也不能直接看出。最好的方法，是参照设定再引入解读。

据『东方妖妖梦』角色设定文档，西行寺家那棵有来历的妖怪樱“西行妖”自幽幽子来到这里后，不论哪年春天都从未开过花。一日幽幽子像往常一样享受着读书的乐趣时，自书架上发现了一本古老的文献。记载道：“富士见之女，于西行妖满开之时，即幽明境分开之时（表示死亡），为其魂魄，安息于白玉楼中，将西行妖之花封印作为结界。可能的话，望不会再次遭受痛苦，永久忘却轮回转生……”。幽幽子想解开西行妖的封印，使其满开的话就会有什么人物复活，而她在平时只能引诱人或妖怪等的死亡，这样的她是第一次想要来复活死者。

在日文原文“富士見の娘”就是“西行の娘”，西行法师的女儿。典故是这样的：西行法师出家之时，西行法师的女儿抱住父亲的腿不让他走，而心意已决的父亲把女儿踢倒在地，结果她长大以后也落发为尼。如果设定里直接写“西行の娘”，幽幽子可能通过自己的姓氏觉察到。神主为了避免这种情况写了代称“富士見の娘”。在神主的设定之中，幽幽子既不会转生也不会消逝地留在楼中，正是因为有着西行妖的封印。这个结界一旦解开，静止的时间就开始止不住地流动起来，这再次与幽幽子的死连系在一起。将自己复活会导致白玉楼中自己的消逝，复活会在咫尺之前失败也就是理所当然。

所谓“复活失败”，不仅在设定中有，更是体现在『东方妖妖梦』此作品本篇的最终符卡——「反魂蝶 – 一分咲 –」/「反魂蝶 – 参分咲 –」/「反魂蝶 – 伍分咲 –」/「反魂蝶 – 八分咲 –」这个系列。这个最终符卡是一个时限符卡，只有等到时间结束才能通过，玩家面对的是幽幽子的幻影。这个时候幽幽子是在干什么呢？怎么那么令人费解？其实背景对此有解释。当“反魂蝶”系列符卡出现时，代表了西行寺幽幽子已经收集够了春度，已经完全做完准备工作，马上想满足“春雪异变”以来的好奇心——这棵西行妖完全满开的时候，那个“富士見の娘”会复活吗？需要注意到的是，她不知道那是自己！更不知道，其实不是西行妖封印了自己的亡骸，而是自己的亡骸封印了西行妖。也就是说，『东方妖妖梦』本篇最终战斗，是主角少女们眼睁睁看着最终BOSS做傻事。多年以后，『东方星莲船』整个本篇，是眼睁睁看着妖怪复活圣白莲——主角少女用旁观来参与事件，这个思



**图片提供 IMAGE SUPPORTED BY**

作者：酥酥 出自：《重叠暮特斯——未来倒计时》
出品：Credit-Deceive 提供：願のD
http://www.cxd-project.com



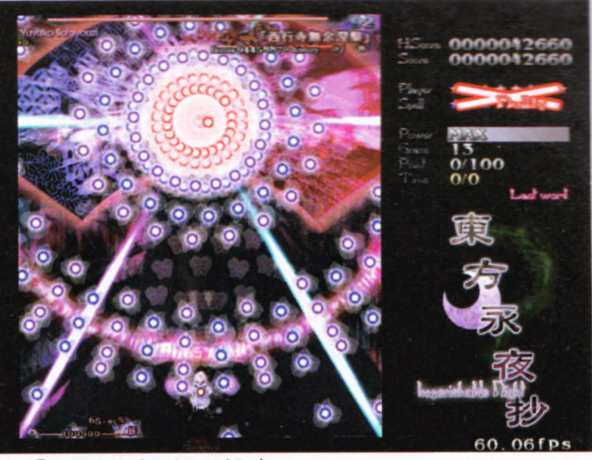
图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：sky 出自：《景·不被遗忘的幻想乡》
出品：Fs project 提供：里表软妹
http://www.fs-project.com

涯是有由来的。

说来说去，那“究极的真实”，却是在八云紫的角色设定里。设定里先回顾了西行妖的事情：“所有人，看起来都因为那棵妖怪樱而失常了。那棵樱花树吸入的人类的精气太过量了。一直都觉得很危险。尽管这样想，但也很清楚，凭自己的力量是什么都做不到的。”然后是真相的阐述：“幽幽子生前的时候，紫就知晓了。也知道了，其实并不是幽幽子被妖怪樱所封印，而是幽幽子的亡骸封印着妖怪樱这件事。”

“反魂蝶”系列根据符卡命名，最多只在Lunatic难度下开了八分。返魂失败这不是凭空设定杜撰，而是由一个西行法师返魂失败的典故而来——古典文学『撰集抄』的卷五第十五话，内容是西行法师在高野山进行返魂之术的描述。“返魂”作为西行法师遗留下的创作题材，不但在东方系列有出现，在『药师寺凉子的怪奇事件簿』和『狂骨之梦』里小说里也有提到。在原著故事里，西行法师因为“缺少一位朋友共同赏月”这种风雅的理由，就在山野收集枯骨，试图施展复活死人的秘术，制造“人造人”（这是日本文学史上第一次出现这个词），可惜这个行动失败了——“人造人”没有心，远远达不到能够与西行一起赏月的程度。后来西行请教人才知道，返魂秘术不能点“返魂香”。『东方妖妖梦』中的返魂失败，也要请教八云紫的设定，才能知晓最终的答案呢。在『东方永夜抄』中收录了表现幽幽子返魂成功的符卡「西行寺無余涅槃」，神主注释中写道，这是幽幽子的最大奥义，即她的死亡。这个符卡也可以算作“返魂蝶”系列的延伸，代表西行妖完全绽放的「反魂蝶　-満開-」。


■「西行寺無余涅槃」


■幽曲「リポジトリオブヒロカワ -神霊-」



**图片提供 IMAGE SUPPORTED BY**
作者：诗韵 出自：《虹鹫贞》
出品：U235 核燃动力 提供：香香
http://shop35280486.taobao.com

## 返魂未果，弹幕满开
### All about the barrage

从返魂蝶这里我们了解了幽幽子弹幕中的含义。接下来展开谈谈弹幕吧。西行寺幽幽子的弹幕被神主设计的特色十分鲜明——她是Windows东方Project弹幕正作中，第一个使用华丽蝶弹的东方角色，营造了绝美的演出效果。在无边十色蝶海中优雅起舞，我想这是一部分幽幽子死忠难以忘却的画面吧，不管是印象来自哪部二次同人作品也好。同样华丽的演出，是幽幽子在BOSS战中背后展开的巨型扇面。这里要提到关系到幽幽子的三位“歌人”，一位是在游戏标题中提供线索的歌人，清少纳言；一位是幽幽子原型上的父亲，西行法师；最后一位，可就离我们近了，她就是在日本岁末年度盛事“NHK红白歌唱大赛”中频繁登场的小林幸子！她每次以夸张的造型引领万众瞩目的高潮，是神主参考设计幽幽子背后扇面华丽演出的原型之一。至于这个扇面素材，本身是没有什么意义的，它出自神主买的『日本文様集第二集』里的一张素材图。

在弹幕资料集『魔理沙的魔导书』中，“返魂蝶”系列符卡在魔理沙的眼中，貌似是一张能赋予蝴蝶起死回生之力的符卡。伴随永远的睡眠，在梦中所见的蝴蝶姿态将会改变，是不是人类只要梦到蝴蝶就会醒来，回到平时的日常生活中？还是说，因为觉得这个是梦，蝴蝶伴随着永远的睡眠，便课看见人类的一生的梦？蝴蝶之梦就是如此，人生在世也只是一场虚幻。不知不觉，开始觉得蝴蝶变得很伟大。魔理沙在备考里表示，估计只有人类才知道蝴蝶真正的姿态。

在“返魂蝶”之前，幽幽子可被主角少女们击破的最后一张符卡，是桜符「完全なる墨染の桜　-封印-」/桜符「完全なる墨染の桜　-亡我-」/桜符「完全なる墨染の桜　-春眠-」/桜符「完全なる墨染の桜　-開花-」。所谓“墨染の桜”，其墨染之名，出自相马昌胤的诗“山蔭の一元桜誰が捨てん世に墨染の花も咲くらむ”，以及『东奥中村记』中的诗“世の中を憂き之思うか桜花白き衣を墨染にして”。在日本各地都有这种樱树存在，跟西行法师有关的墨染之樱是在千叶县东金市，传说是西行法师拿著墨染之樱花的杖在此地使此树发芽。除墨染樱花的掌故之外，此系列符卡的小标题，按难度顺序表现了幽幽子逝去的过程。

死蝶「華胥の永眠」，也是非常值得注意的一枚符卡。这张符卡出自『东方萃梦想』，对“返魂蝶”系列有补充的文字。在『魔理沙的魔导书』中，魔理沙对此符卡写下了备考：果然蝴蝶就是人类吗？这是一枚可以看见永眠的蝴蝶的梦的符卡。这个符卡与反魂蝶比较，应该是属于表里关系。就是如此了，设计了华丽的蝴蝶，神主怎能不谈及一下“庄周梦蝶”的典故？

此外还有一符卡，冥符「黄泉平坂行路」。它的背景值得一提，黄泉平坂路为黄泉比良坂，记载于日本『古记事』，伊邪那岐欲见已死之妻伊邪那美命，遂追往黄泉国，不过之后见其妻丑陋而逃跑，伊邪那美命愤怒而命令丑女与八雷神率一千五百名黄泉军追他，一直追到现世黄泉根国之界，也就是黄泉比良坂时，伊邪那岐取其地所生桃子三箇持击，黄泉军才撤退。最后伊邪那美命身亲自追来，伊邪那岐遂举起千引之石，以巨石封住黄泉比良坂。伊邪那美命发誓断绝夫妇之缘并要杀伊邪那岐之国每日一千人。相信看过本考据系列，想必各位对此符卡名有点印象了。没错，这个符卡的命名，还显然参考了神主喜爱的推理作家，藤木禀推出「黄泉津比良坂」续篇「黄泉津平坂　暗夜行路」。

即使不是符卡战，幽幽子的通常弹幕也有部分非常复杂的特性，在『东方妖妖梦』中，




初次见到西行寺幽幽子的第一个弹幕，由黄色圆弹与青色米弹组成。这个弹幕并非每轮都一样，而是"两短一长"三轮一个循环。只看表面的话，此弹幕给人的印象就是这样而已。秘密在于，当主角少女们接近幽幽子的时候（通常是在 BOMB 状态中），幽幽子就会发射全部为红色的护身弹幕——并且有三种：在前述的"两短一长"循环里，"两短"轮的护身弹幕为"随机单颗米弹"、"随机扇状米弹"，"一长"轮的护身弹幕依次为"随机扇状米弹、随机高速圆弹、随机扇状米弹、随机高速圆弹"。

这些弹幕，在正常游戏中出现机会极小，对于特定角色的 BOMB 状态才有意义，真不知设计意义为何。

西行寺幽幽子的最近登场，是在东方 Project 弹幕正作第 13 弹『东方神灵庙』。本作中，符牒「死蝶の舞」/ 符牒「死蝶の舞 －桜花－」是幽幽子的第一个符卡。"符牒"是一个系列首次使用的符卡名，一开始很多人以为这是错字，但是神主一般错字都是同音错误输入，不符合这种情况。而且本作已经修正到了 1.00c 版，经过了两个版本的修正，依然没有改动的迹象，大概可说明是本意就这么写。"符牒"的意思是"行话、暗号"，想成"黑话"也不是不可以。幽幽子还有什么身份，要说暗号？相信一些资料，可以帮助你了解。

## 她也是幽灵管理人
She is also a ghost manager

谈到幽灵属性，在『东方妖妖梦』中，幽幽子的一个符卡值得我们注意一下。这个符卡系列，是幽曲「リポジトリ・オブ・ヒロカワ －偽霊－」/ 幽曲「リポジトリ・オブ・ヒロカワ －亡霊－」/ 幽曲「リポジトリ・オブ・ヒロカワ －幻霊－」/ 幽曲「リポジトリ・オブ・ヒロカワ －神霊－」。此处"幽曲"是指五音之一，幽玄之谣，是世阿弥所创造出来的音曲，其中有祝言、幽玄、恋慕、哀伤、阑曲之分，在世阿弥的解释中，祝言代表常绿之松、幽曲代表樱、恋慕代表红叶、阑曲代表人心的喜怒哀乐，在世阿弥的能乐中，松树之精为祝言"高砂"，樱树之精则为幽曲"西行樱"，又是与西行典故暗合的一个符卡。这里我们需要看待一个现象，在 Windows 东方系列弹幕正作中，单数作品（7,9,11,13）都与某种灵有关，最近的第 13 弹就是这符卡最后的"神灵"相关了。

在粉丝中有一种说法，幽幽子掌管着"幽灵移民计划"。这个计划是怎样的呢？让我们看『求闻史记』中的记载吧："这是距今二三十年前的事。好多幽灵被限制无法成佛而逗留在冥界（天界人都是脱离轮回转生的，现在已处于饱和状态。），冥界的幽灵越积越多，渐渐变得拥挤。她于是将幽灵们移民去各种现界（包括外面的世界），让它们在下次转生前暂时住在那里。移民地点选在废弃的学校、医院、大厦等无人的地方。不过后来却被好奇心旺盛的人类发现，反而招来了更多的人类。结果这计划被阎魔发现，说幽灵被人类看见不好，计划就废止了。最后阎魔扩展了冥界的土地，再无必要移民了。据说现在的冥界比地狱还要宽广。"

依照这里的说法，很多出现在幻想乡甚至包括出现在外界那些幽灵骚动事件的根源，都是幽幽子。她是怎么控制这些灵的？『东方香霖堂』第十二话（新第三话）"幽冥之光、窗外的雪"中给出了答案。根据香霖的记述，魂魄妖梦自称她是居住并工作在一座大宅子里，而一个道具"人魂灯"，就是那个宅子里的大小姐西行寺幽幽子暂时放在她这里的道具。但是妖梦不小心把灯丢了，于是幽幽子将妖梦狠狠训斥了一顿。随后故事披露了这盏"人魂灯"的奥秘。据幽幽子说，她不管在什么地方都能把这人魂灯点亮，所以就让我来找有幽灵聚集的地方。可见这就是与前文所述"幽灵移民计划"相关的道具了。此处印证了『求闻史记』里对幽幽子展开的新设定。此外，『求闻史记』提到幽幽子拥有"魂魄之剑"，可斩断幽灵的轮回，

这点与一些一次设定中，魂魄妖梦教导幽幽子剑术的设定,得以相互印证。不过呢,“魂魄之剑”是指什么剑，是不是妖梦楼观剑，白楼剑中的一把？依然没有明确告知。

还有一些场景，我们可以发觉幽幽子有一些先见之明。比如在『东方神灵庙』中，有这样一则发生在魂魄妖梦与西行寺幽幽子之间的对话：“幽幽子小姐认为这些神灵都是些什么呢？”“似乎有什么麻烦的人物要复活了呢。不过我可没说寺院后方的墓地有什么秘密哦。”妖梦听到这话一时没有明白，不过以她的性格立即出发去调查了。我们可以从此对话，体会到幽幽子对“复活”和“方位”有着敏感，也算与『求闻史记』中的新设定有关吧。末了，幽幽子不忘招呼一句：“带点礼物回来哦！”

## 超越真实 生活化的亡灵
beyond the reality, life of the ghost

幽幽子期待的“礼物”是什么？当然是深受吃货喜爱，“舌尖上的中国”之类。这个吃货设定需要好好解读一下『东方永夜抄』中西行寺幽幽子的表现了，不然，算是错过了一次享受生活的美食之旅。虽然一个亡灵这样享受生活怎么看都有点不对劲，可神主并不这么考虑。在『求闻史记』中对幽幽子的介绍，是住在冥界白玉楼西行寺家的大小姐。她保持亡灵状态已有千年以上，是极少见的长寿亡灵（长寿？）。又是冥界的亡灵，又是长寿的养生家，这显见的矛盾特色，怎么说呢，用一句来概括吧，“风格就是只有你能犯下的错”。

很多东方新手爱好者最初接触的东方弹幕作品，是系列第8弹『东方永夜抄』。而按下对话快进时，幽幽子的最后一句话是：“转啊转啊转啊～转。”很多人以为这是指西行寺幽幽子自己像地球一样自转，就这样形成了不可磨灭的印象……虽然这样理解，也可以给这个角色活泼灵动的印象，不过其实参考前边对话，妖梦：“啊啊，现在正欲速呢。结果，知道下面该往哪走才好了吗？”幽幽子：“怎么样？就往这根树枝倒下去的方向前进看看？”妖梦：“那样可以吗……。我说，摆那么斜的话，在放手之前倒下去的方向就已经决定好了啊。”这里应该指的是她在转动树枝。

到了第二面面对夜雀，幽幽子的吃货属性暴露无疑。以下对话可供见证：“麻雀的小碎骨太多了，很不喜欢呢”，“稍等一下。小碎骨头还……”，“妖梦，挑食可是不好的哦。”在这之后,夜雀米斯蒂娅“小碎骨”的美名就广泛传开。第三面也很有趣，上白泽慧音问妖梦与幽幽子，前来的目的是什么？妖梦答道：“把这个异常的月亮恢复原状。”幽幽子当即制止了妖梦，纠正道：“是吃饱后美妙的夜晚观光旅行！”

第五面，西行寺幽幽子谈及了关于兔子的掌故，值得一书。当“疯狂的月兔”铃仙·优云华院·因幡登场时，妖梦高兴道：“渐渐找到了呢。犯人。”幽幽子却说：“这个是宇宙鸟。现在焦躁可是不行的哦。”在幽幽子口中，分明是月兔怎么变成了鸟呢？莫非是鸟比较好吃？这里实实在在是一个日本吃货典故呀。因为在日本，兔子明明不是鸟类，却要用数鸟的量词“羽”去数。日本以前受佛教影响，一般都不吃四足动物。而兔子特殊之处在于虽然它有四条腿，却一般用两条腿走路（？），吃货们就想了个文字游戏：“ウサギは鵜（う）と鷺（さぎ）であり，鳥だ。証拠に良く飛ぶ（跳ぶ）”，鱼鹰U和鹭SAGI，合起来就是兔子USAGI，所以说兔子是鸟哦。证据就是兔子会飞（日语里飞和跳同音,为TOBU）。以后就能随便吃兔子了。

此后幽幽子还称呼八意永琳为药膳，吃货的心路历程，直到游戏进行到EXTRA关卡遇到藤原妹红才宣告结束。她认为：服下了蓬莱之药的人类会变的不老不死。而吃了那个不老不死的人类的新鲜的肝的话，那个人也会变的不老不死。那个新鲜的肝要是亡灵吃下去的话……？不会死的亡灵便诞生了。随后，蓬莱的轮回就将终结。既不能成佛也没法转生，药也将无法继承下去。总之只要别去吃就好了呢。

在疑惑满载的『东方妖妖梦』之后，神主在流畅战斗的『东方永夜抄』中，把西行寺幽幽子塑造成富有先见，乐于超脱的生活达人。他更在『东方神灵庙』中，冠以幽幽子新的称谓“从不困惑的亡灵”。假若不是亡灵的身份，西行寺幽幽子，是最懂生活的一位东方角色了。当然了，是亡灵，也关系不大就是了。幽幽子有远见的一面，往往牵扯到大妖怪八云紫。『东方儚月抄』中，幽幽子作为八云紫的心腹，被派到月球上游览了一圈。她们的关系，八云紫与冥界的关系究竟如何呢？可期待本文后续的考据篇目。▲

**图片提供 IMAGE SUPPORTED BY**
作者：谜肘 出自：《幽乐墨樱坠》
出品：U235 核燃动力 提供：谜肘
http://shop35280486.taobao.com



# 百花缭乱，肉色满目

## ——春季同人志扫雷总力专题

Flowers Abundantly feast of sexy

■文/专注工口志扫雷三十年的国王 ■责编/如月千华、jedi ■美编/王姑良

一上来按照惯例先跟大家寒暄一下，自从4月做完『圣战百绘卷 叁』以后到现在也有两个月时间了，其间有好几个颇具知名度的中小规模的同人志即卖会开催，陆续也有不少同人志佳作面世，手头积下了不少好素材。回想去年因为种种原因而错过了春季同人志扫雷的时机，感叹自己精力不济的同时也跟各位表示歉意。扫雷这档子事说白了最重要的就是前期准备工作，资源收集得越齐整，扫雷的内容就越全面可靠，只是收集整理资源的工作贵在细水长流，非要有充足的时间和精力才行。这次笔者的时间虽算不上充沛，但好在最近两年同人本资源放流的力度还是比较给力的，陆陆续续也收集到了不少好料，实在不忍放弃，于是整理以后一并推荐给大家分享。

这次扫雷为各位遴选了COMIC1☆6、例大祭9、COMITIA100和若干中小规模的ONLY祭的介绍和同人志佳作，在下文中会按照开展的顺序一一呈现。



# 裸奔爱好者们的聚会

## Gathering of the streaking hobbyist

按照传统季节划分方式，3–5月属于春季，3月是综合同人志即卖会的空白期，春天的同人祭实际上是从4月开始的，按照时间顺序来说，4月1日开催的微型ONLY祭“近しき親交のための同人誌好事会”是本文要介绍的第一个展会。

近しき親交のための同人誌好事会——直译过来就是“为了使关系亲密而举办的同人志交流会”，这是一档川上稔作品ONLY，或者更确切的说是『境界线上的地平线』ONLY的微型同人志即卖会，招募社团规模只有60个左右，但从去年『境界线』确定动画化后已经成功举办了两届，第三届预定在今年10月8日召开。展会虽小，却也能吸引到若干有头有脸的大手社团参与，而且同人志事后有下载资源流出。

裸奔大作（误）『境界线』在TV荧屏上的成功出乎了很多人的预料，而且至今还有不少人怀疑这部作品真实的人气状况（似乎他们认为动画第一季BD平均过万的销量并不能说明什么问题），但从去年的C81，以及春季的几档同人展的扫雷情况来看，『境界线』的人气非但没有消退，反而有愈演愈烈之势，越来越多的大手社团投靠了『境界线』的阵营，其中甚至包括专注美战三十年的老牌社团BLACK DOG（黑犬兽），另外专属ONLY祭的出现也是一个很好的现象。而随着7月新番中动画第二季的播出，可以预见届时C82上『境界线』本又将成为一个数量庞大的分野。








# 苟延残喘的

## Sunshine Creation

接下来是4月15日开催的サンクリ55。サンクリ的全称是Sunshine Creation，是由Creation事务局举办的一档中小规模的“All Genre”的同人志即卖会，一年举办四次，分别是2、4、6、10这四个月，避开了8月和12月的两次Comiket。Creation事务局的系统下共有两个同人展，另一个叫Comic Creation（コミクリ），定位与Comiket类似（实际上就是Comiket准备会里的一部分相关人员单飞出来另起炉灶），1996年9月举办第一届，但规模一直没搞起来，参展社团不超过300个，现在只能勉强维持一年一届。1998年派生而出的サンクリ其实是对コミクリ的一种补充，一年四次，选定的会场在东京市区繁华地带池袋的Sunshine City举办，从办展频率和会场选址来看目的很明确，就是为了填补COMITIA搬走以后留下的空缺（后文会详细介绍到）。但サンクリ和COMITIA的定位不尽相同，一个是全种类，一个是原创ONLY，按理说サンクリ的受众面广，人气应该在COMITIA之上，但事实并非如此。现在的サンクリ可以说是春季档里最势单力孤的一个综合性同人志即卖会，サンクリ眼下的苟延残喘都是其自身原因一手造成的。

就在2007年和2009年分别发生过两次在同人圈内影响极其恶劣的事件，两次事件都由サンクリ直接引起。2007年的举办的サンクリ35曾因主办方工作人员的疏忽给参展社团带去了很大的损失，主办方先是在catalog印刷环节犯错，漏印了大约70个社团的参展信息（catalog上没有刊登信息，几乎就是对外宣布该社团落选），而结果赔偿的方式只是向这些社团赠送一本新版catalog而已。但サンクリ35的灾难还



没有完，负责场地预约的工作人员犯了更大的错，少订了一部分场馆，直接造成大约 870 社团的摊位不是转移去他处就是被迫取消，而让人哭笑不得的是，赔偿方式竟然是向其中受害的 400 多个社团免费赠送サンクリ 36 的摊位，要知道很多遭受重大损失后被激怒了的社团压根就不打算再来了。



但更糟糕的事件还在后面，2009 年 1 月 16 日深夜，一位自称“原工作人员”的サンクリ关系者的电脑遭病毒感染，大量个人信息文件通过 P2P 软件传遍网络，给サンクリ的信誉造成了极为沉重的打击。苦主原本是株式会社 CPS 的一名雇员，这个公司早先一直在 Comic Market 背后负责会展业务，承接工作包括联络、布展、物流等等，96 年开始操作 Comic Creation 的运营，与 Creation 事务局有着直接的业务联系。这家公司掌握有大量同人社团的信息，包括主催真实姓名、住址、电话等个人隐私，试想一下这些信息被无责任传播到网络上会对当事人造成多大的伤害（事后确实有狗仔队通过各种方式探知到 Mitha 等好几位大手女性画师的住所和个人感情状况等隐私）。事件一出，受害最大，关联最深的无疑是 Creation 事务局和サンクリ。这次不是写个谢罪文，发点无关痛痒的福利就能摆平的，事件直接导致当年 4 月和 6 月预定开催的两届大会被取消，サンクリ在圈内的声誉一落千丈，一半以上大手、超大手社团表示杜绝或短期内不参加サンクリ，参展社团总数从原先的 2000 个左右跌落到现在的 1000 个出头，与春季其它几个同类展会的蒸蒸日上形成鲜明反差，正所谓自作孽不可活啊。

# 超ボーマス——新媒体的强袭

## Strike of the new media

同人志即卖会是一种诞生已有 30 多年的历史悠久的活动，同人展的概念刚出现时没有个人电脑，也没有互联网，同人展靠着自己特有的发展方式生存至今，这种方式在过去 30 年里都未曾受到动摇，但就在几年前，情况发生了很大的变化，一个带有革新意味和新时代气质的新型同人志即卖会正在以极快的速度发展壮大，或许在不久的将来会成为一种主流，它就是ボーマス。

ボーマス的全称是 THE VOC@LOiD M@STER，顾名思义，这是一档 VOCALOID 专门的 ONLY 祭，展会内容涵盖 V 家主题的音乐、游戏、同人志和 COSPLAY，分类覆盖相当全面。第一届ボーマス召开于 2007 年 11 月 3 日，最新的一届超ボーマス 20 在今年 4 月 28、29 两天召开，下一届则预定在 7 月 8 日。短短 5 年不到就办到了 20 届以上，这与ボーマス的高密度的开催频率有关。ボーマス一年内不定期得举办 4–5 次，每次虽然规模都不大，参展社团都在 400 个左右，但一年下来累计的数量也已经相当可观了。ボーマス是从一个叫“スキマフェスティバル”的综合同人志即卖会里诞生并独立出来的。スキマフェスティバル是比较特殊的展会，其办展的主旨是让各种各样规模还很小的 ONLY 祭能够以较便宜的价格租用场馆，并相对集中地召开，也就是说为那些刚刚起步在夹缝中求生存的 ONLY 展提供一个舞台，之前在 2011 年 11 月 3 日举办的スキマフェスティバル 6 就整合了『境界线上的地平线』（之前介绍的“近しき親交のための同人誌好事会”）、『回转企鹅罐』、『洛奇』、『摇曳百合』、漫☆画太郎作品等 10 个微型 ONLY 展一同召开，其中会有部分展会“孵化”成功，逐渐发展壮大并自立门户，就像ボーマス一样。2008 年 1 月ボーマス就转战川崎市的川崎产业振兴会馆召开了第二届，之后根据规模的不同一直在更换展馆，但从 2010 年底的ボーマス 14 开始，正式落户池袋 Sunshine City，与サンクリ的展会抱团取暖（一般而言场馆维持较高利用率的话对各方面都有好处）。不过 4 月 28–29 日的超ボーマス 20 是在 Comiket 的怨念之地千叶的幕张 Messe 召开的，临时更换场地是出于规模扩大和官方活动需要等考虑。






ボーマス与一般同人志即卖会首先有一个很大的不同点就是，同人创作的出发点既不是一部作品，也不是一个角色，而是一款软件——VOCALOID 系列，仅这一点就很能体现新媒体的存在感。因为 VOCALOID 系列作品的创作离不开电脑和网络，这是与传统漫画和动画根本上的不同。众所周知，NICO 动画和 pixiv 这类新型网站的信息的快速传播对引爆 VOCALOID 系列人气起到的决定性作用。NICO 动画的强项在于音乐和动画等流媒体，而 pixiv 则是图片，正好涵盖了 V 家作品最主流的三种表现形式：音乐、视频和图片。发布一部 V 家同人作品，或许没有一个平台会比 NICO 动画更好，这就决定了以 VOCALOID 作为题材的同人志即卖会对 NICO 动画这类新媒体网站的依赖性将是空前的，事实也正是如此。

本届ボーマス之所以被冠以“超ボーマス”之名，与另一个活动“NICONICO 超会议 2012”的同期召开不无关系。NICONICO 超会议 2012 简单来说就是 NICO 动画举办的一次大型线下活动，活动内容并不完全与 V 家作品有关，而是杂烩的形式，但ボーマス借着 NICO 动画的号召力将参展的社团数量增加到 600 个以上，并拥有 1000 个以上的摊位，较之前猛增 50%，这是不争的事实。之前还从未听说过哪个同人展靠傍上一个大型网站后快速发展的，ボーマス也是开了先河，当然如果换做 V 家以外的主题想必也不太可能实现。与之相比，例大祭与 pixiv 的合作也算是一种比较成功的网络预热方式，东方题材在 pixiv 上早已占据了半壁江山，得到 P 站支持的例大祭无疑会如虎添翼，这种跨界的合作以后恐怕会越来越普遍。









## 步步为营的 COMIC1☆6
## Consolidate step by step

本年度的 COMIC1☆6 于 4 月 30 日在 Big Sight 展开。从 2007 年并不算华丽的初次登场到现在，COMIC1 已经走过了六个年头，下一届就是第七年，也就是即将遇到所谓的“七年之痒”的关头，那么 COMIC1 的发展是否一切顺风如意呢？

六年前 COMIC1 以新锐姿态登场时，一些同人圈老鸟们很快嗅出了它与已经停办的 Comic Revolution 之间的继承关系。当初 Comic Revolution 因为展会定位上的不明确，导致在场馆档期和参展对象来源两方遭遇其它同类同人展的挤压，最终于 2005 年 4 月 24 日召开第 37 届以后寿终正寝。之后 Comic Revolution 的准备会代表市川孝一在蛰伏一年后推出了进过重新包装的 COMIC1，给展会的定位是“春季的 Comic Market”。市川孝一与 Comiket 的渊源其实笔者已经在各种文章里介绍过多次，作为米泽嘉博的弟子，市川在 2006 年 9 月以 Comiket 准备会副代表的身份与其他两人在米泽逝世后一同就任Comiket的共同代表，所以市川的办展理念可以说与米泽嘉博一脉相承，不管是早先的 Comic Revolution，还是此后的 COMIC1 走的都是“All Genre 同人志即卖会”的路子，也就是全体裁通用的一种同人展形式。COMIC1 与 Comiket 在办展、布展、参展流程，宣传手段，场地选择等方面都如出一辙，唯一不同的地方在于 COMIC1 不接纳企业参展。

COMIC1 与 Comiket 的同质化现象是确实存在，否则也不会以“春季版 Comiket”自居，但也正因为如此，COMIC1 诞生伊始其实并不被外界所看好（现在仍不被看好），遥想当初 Comic Revolution 无以为继的原因就是同质化严重的问题，不过在市川看来 Comic Revolution 的症结在于办展频率过高了，一年三





次，而且场地经常更换，确实不容易聚拢人气。COMIC1 的解决方式就是一年只办一次，而且选择在两届 Comiket 开催日中间点的 4 月下旬举办，并凭借 Comiket 准备会的人脉也成功落户于东京 Big Sight。从这六年来的发展轨迹来看，至少印证了市川的一个观点，那就是“All Genre”并非毫无搞头，每年 4–5 月间确实是一个超大型 All Genre 同人志即卖会相对匮乏的空档期，COMIC1 有一定的市场基础。不过市场潜力也并非深不可测，自从 Comiket 取消春季展以来已经过去了 20 多年，这 20 多年里各种 ONLY 展蓬勃发展，早已填补了春天淡季的空档，在于这些 ONLY 展的竞争中 COMIC1 并无优势可言，它的唯一资本是“All Genre”的定位确保了所有二次同人作品都可以参战，1 月和 4 月恰好又是每年新番动画游戏比较活跃的一个档期，各种新鲜的 ACG 作品层出不穷，不少题材的保质期未必能延续到夏天的 Comiket 时，所以对于大多数喜新厌旧的读者们来说，COMIC1 是一个检验新作成色的好机会。

在这个季节往往能看到一些在夏季 Comiket 上已经被淡忘和淘汰的新番题材的同人作品，其百花争放的程度甚至超越了 Comiket。『妖狐×仆 SS』、『男子高中生的日常』、『在盛夏等待』、『暴力宇宙海贼』、『听爸爸的话』、『加速世界』、『冰果』、『伪物语』、『高校龙中龙』、『创圣的大天使 EVOL』等等 1 月和 4 月新番都有值得一看的佳作出现，其中大部分都是昙花一现而无法把火热的人气延续到 C82，唯一有希望突出重围的大概只有『冰果』，毕竟连肉壶屋都早早放言要画这个题材。

这六年来，COMIC1 就是在这样的一条“夹缝”中步步为营，拼命发展的。2007 年 4 月 30 日的第一届 COMIC1 规模只有 Big Sight 西 4 馆的一个展馆，共 1000 个摊位，吸引 25000 人到展，第二年就扩充到东 1、2 两个展馆，1500 个摊位。翌年进一步扩展到 2500 个摊位，并一直延续至今，使用的场馆也扩大到东馆的三个展馆，虽然规模只相当于 Comiket 的 1/14，不过这可能已经是 COMIC1 的极限了。去年受东日本大震灾的影响 COMIC1 ☆ 5 首次在 5 月 1 日开催，并与另一个同样选在 5 月份的 Big

Sight 开展的 DreamParty 合流，目的很明确，就是为了降低参展社团的成本，想尽办法回笼人气。DreamParty 的主题是美少女游戏厂商的展示和 COSPLAY 活动，与一直把企业参展排除在外的 COMIC1 倒也并非不能互补，两者的合流一度被外界所看好，不过 DreamParty 去年提前开催显然只是临时措施，不想丧失独立性的 DP 今年并没有选择继续与 COMIC1 ☆ 6 合作，这也让人看到了 COMIC1 的局限性。

COMIC1 和 DP 在某些方面有着不可调和的分歧，例如 DP 以高额的企业进场费和一般参展者的门票费用维持运营，COMIC1 不设企业区，而且和 Comiket 一样也不设门票（不过入场时有义务要出示一下提前购买的 catalog 目录书，其实也算是收费入场的一种形式），运营主要靠摊位费和广告赞助来维持。而且 DP 每年在东京和大阪两地要各开两场，档期编排紧凑，规模实际上也并不比 COMIC1 小，所以没有理由迁就 COMIC1，两个展会的合流也就显得没有必要了。眼下 COMIC1 的尴尬之处在于，既无法进一步扩大规模，以规模效应和多元化经营来缓解成本压力，也无法通过延长会期、增加场次数量来提升影响力，从而陷入了两难的境地。





## 迎来百届庆典的原创领域的霸者

### One hundred celebration of the king

与 COMIC1 ☆ 6 开催日仅仅相隔一周不到，5 月 5 日，COMITIA100 也在 Big Sight 隆重召开，场馆规模与 COMIC1 ☆ 6 一样也是东馆三个馆，参展社团比 COMIC1 ☆ 6 大幅增加，达到近 5000 个摊位，而事后再次确认统计的时候这个数字甚至达到了 5600 个之多。

100 这个数字对于任何一个同人志即卖会而言都是一个值得大书特书的里程碑，因为迄今为止除了个别名气不算很大的中小规模同人展以外，摊位数在 5000 级别的同人志即卖会开展次数达到 100 次的只有两个，另一个是 COMIC CITY。COMTIA 的历史其实也不算特别悠久，第一届 COMITIA 于 1984 年 11 月 18 日召开，从第二年开始便确定了一年四次的周期，分别是 2 月、5 月、8 月和 11 月。明眼人一看档期就能多少猜到 COMITIA 的定位与 Comiket 应该有差异，否则必定会形成恶性竞争而早早败北，因为同人志即卖会的生命线就是新刊，而制作一部新刊的周期的相对固定的。11 月的 COMITIA 与冬季 Comiket 相隔 1 个多月而已，理论上说要为之后的 Comiket 再赶制一部新的同人志是很难的（实际上按照参展规则，在审核截止日期后临时赶制的同人志也是不被允许拿到会场里贩卖的），而 8 月的那次展会常常与夏季 Comiket 仅隔一个星期，对很多大手社团而言几乎连喘息的机会都不会有。COMITIA 敢于直面与 Comiket 之间的竞争是因为它的定位是不同于后者 “All Genre” 的 “Original Only” 同人志即卖会，也就是俗称的原创志 ONLY 祭。

COMITIA 诞生时正处于 Comiket 的膨胀和变革期，随着知名度的大幅提升，同人志即卖会的概念已经深入人心，而且 Comiket 的体系日臻成熟，为其它展会的举办树立了榜样。与此同时，一些有识之士也意识到 Comiket 的兼收并蓄的办展模式存在一定的硬伤，对于靠二次同人的蓬勃兴盛而快速发展起来的 Comiket 而言，真正的创作系（也就是原创作品）并不是主流，也很难在声势浩大的二次同人作品的围追堵截下站到舞台的前列，所以势必需要一档只面向创作系同人社团的原创 ONLY 展来满足这部分创作者的需求，于是一个叫中村公彦的年轻人在几个朋友的帮助下朝着这个目标踏出了决定性的第一步，这就是 COMITIA 诞生的始末。

纵观这 100 届（实际上超过了 100 届）的 COMITIA，共经历了四个发展阶段（笔者的划分与官方稍有不同）。第一阶段（1984 年 11 月 –1989 年 10 月）称为 “流浪期”，这一阶段的特点是举办场馆不确定，每年都会多次更换。COMITIA1 的举办地是在练马区的练马产业会



馆，这种产业会馆类似于笔者以前撰写 Comiket 发展史时提到的早期使用过的板桥产业会馆，可用的场馆一般就是会议室和小型展示厅，没有大停车场，没有大仓库，也没有待机区域，只适合举办极小规模的展览。COMITIA1 的参展社团总数达到 101 个（其中 55 个直参，46 个委托参展），与 Comiket 刚出现时已经不可同日而语了。之后陆续使用过的场馆包括千代田区的饭田桥セントラルプラザ RAMLA、浅草桥东京文具共和会馆、东京都立产业贸易中心、家之光大楼大堂等 4 个场馆，参展社团总数从 101 个增加到 COMITIA8 时的 209 个，发展势头良好。1988 年 3 月的 COMITIA9 迁入东京都立产业贸易中心，规模一下子扩大到近 400 个社团，并在这里停留了 5 届，直到 89 年 10 月在RAMLA开催的COMITIA SP IN RAMLA为止，结束了发展势头迅猛的“流浪期”。

第二阶段（1989 年 11 月 -1999 年 8 月）是东京流通中心时期，这一时期的特点是会期基本上固定为 2、5、8、11 月的一年四次，场馆从单馆发展为多馆，规模更庞大，应对复杂情况的办展经验也更丰富了。COMITIA14 首次落户坐落于平和岛上的东京流通中心（TRC），社团总数为 450 个，翌年 3 月短暂回归都立产贸中心，7 月再临 TRC 时参展社团进一步增加到 554 个，占满了 E 馆一个馆。东京流通中心也是 Comiket 的一个故地，笔者已经介绍过多次，这个在填海造田的人工岛上建造起来的物流中心最大优点就是租金廉价，但最大缺点就是交通不便。1991 年 11 月的 COMITIA20 开始一次租借 A-D 四个场馆，参展社团逼近 1000 大关。这个状况基本上一直维持到 1995 年 2 月的 COMTIA31，之后的一届因为种种原因搬到了池袋繁华地带的 Sunshine City 召开，与当时发展势头不相上下的Comic Revolution殊途同归。在社团总数突破 1000 个以后，场馆硬件方面的压力逐渐显现，1996 年 11 月的 COMITIA38 曾一度转场到了刚刚落成不久的东京 Big Sight，仅租用了一个场馆就抵得上此前 TRC 的四个馆，Big Sight 优良的软硬件设施给中村等人留下了深刻印象，不过以 COMITIA 当时的资本要连续租借 Big Sight 还是相当吃力的。

1998 年 9 月，另一个也是一年举办四次的、规模类似的中小型同人志即卖会 Sunshine Creation 也在池袋 Sunshine City 召开，与 COMITIA 展开直接竞争，协调场馆问题已经变得刻不容缓，恰好 Big Sight 的试运营进入尾声，场馆和档期的协调工作进入最佳状态，COMITIA 顺水推舟，成为第二个正式落户 Big Sight 的定期举办的同人志即卖会。

第三阶段（1999 年 11 月 -2007 年 2 月）为东京 Big Sight 单馆时期，该时期的特征是根据报名社团的多少在 TRC 和 Big Sight 之间来回转移，在 Big Sight 期间只租用一个馆，摊位数量相对固定，超过数量上限的话就会出现落选的情况，于是也就引入了跟 Comiket 一样的抽签制度。在 Big Sight 轮转时的规模上限一般是 2000 个社团左右，相比之下 TRC 用四个场





馆只能达到这个数字的一半，硬件上的优劣非常明显，所以从 2003 年 11 月的 COMITA66 开始就正式告别 TRC，完全进入 Big Sight 时代了。

第四阶段（2007 年月 – 至今）是所谓的东京 Big Sight 两馆时期，特征是社团总数上限突破 Big Sight 单馆可以承受的 2000 个，向着更高的目标发展，随着落选社团的增加，抽签机制进一步完善，官方活动数量明显增加，“社团活动”的概念也随之出现。官方活动丰富多彩是 COMITIA 见长于其它同类展会的一个特色，早在 1986 年的 COMITA5 上准备会有已经开始有计划得开始对参展的大手社团主催进行访谈或对谈，这个传统一直延续至今，已经累计采访了数百人，其中不乏一些大牌画师、漫画家和媒体人。出张编辑部和见本志读书会也是两个有别于其它展会的特色活动，展会当天准备会会特别安排一个展位给各出版社和漫画杂志编辑部使用，方便他们接受同人创作者们的现场投稿，因为 COMITIA 的口碑很好，参展者水准普遍不低，往往能收到一些不错的作品，出版社的参加意愿也很积极。见本志读书会就是更有效地利用展会上收到见本志，在每届展会结束后的一个月内再择日召开一次小规模的读书会，慕名前来的读者有机会接触到所有见本志，虽然会收取一定的入场费，不过绝对是物超所值的。

出张编辑部也好，读书会也好的确很有特色，但最有特色的当然还是 COMITIA 独创的“社团活动”，从本质上说这是一种联合多个社团一起参与创作的社团合同企画，COMITIA 官方会在精力允许的情况下在某一届展会上开放社团活动，采纳来自民间的建议并给出若干个主题，比如 COMITIA85 第一次提出这个概念时（以前也有，但形式不同），给出的主题是“音乐部”、“绘本童话部”和“浴衣部”，也就是让有意参与的社团围绕这些主题创作同人本。今年 COMITIA100 的主题分别是“青蛙部”、“怪人部”、“百合部”、“人外部”、“漫画屋部”、“历史部”

和“鸟类部”，丰富程度超过以往任何一届。

今年 5 月 5 日举办的 COMITIA100 从编号上说是第 100 届，但之前也说了 COMITIA 办展数量实际上远远超过 100 次，因为当中还要计算若干次不定期开催的特别展和在东京以外举办的 COMITIA，事实上在大阪、名古屋和新潟都有 COMITIA 的分会场(虽然关系不是很大)，一般都是在特定的月份每年举办两次。其实为了准备这次百届庆典，COMITIA 准备会方面可谓使出了浑身解数，到处招揽社团，在会场内外准备了大量小活动和纪念商品，还收集了以往百届使用过的官方海报作为素材制作了一个 COMITIA100 特别纪念网站。

同人圈的好手们果然给力，纷纷前来捧场，令参展摊位数一举达到了史无前例的 5600 个，在创下纪录的同时也给 8 月份的 COMITIA101 留下了巨大的压力，一般而言夏季 Comiket 以后的那届 COMITIA 都会是较为疲软的淡季，毕竟舟车劳顿的大手社团们都需要好好休息调整。最后必须指出的是，既然是原创 ONLY 祭，就不要指望在 COMITIA 上看到东方、V 家这类二次同人作品，也没有新番本，更不会有 COSPLAY 表演和下限写真集，所有颁布的作品必须都是原创题材，这使得 COMITIA 的局限性比较大，被划入小众的范畴，每次参展摊位的数量高于 COMIC1，但参展人数反而不如前者，而且事后流出扫描本下载的数量也非常有限，但反过来说，只要有流出的基本上都是佳作。





# 例大祭 9：离去的感伤和回归的兴奋

## awkishness for separate and exciting for return

俗话说得好：天要下雨，ZUN 要嫁。今年例大祭 9 的最大新闻和看点居然是神主 ZUN 的婚姻大事，这在日本同人展历史上也算是一桩奇闻异事了。ZUN 是人不是神，结婚本是件稀松平常的事，年过 35 的 ZUN 其实也老大不小该到了成家的时候了，今年 2 月 29 日神主终于登基结婚，并很快对外宣布了这一事实，很快引发了轩然大波。之后关于『求闻口授』的连续跳票和神主不参加例大祭 9 的原因都是因为 ZUN 已经被三次元妹子拐跑的传言不绝于耳，幻想乡似乎面临着前所未有的危机。虽然早有传闻说 ZUN 在设计有的角色时以自己的老婆作为模特,但当这个传说中的“老婆”变为现实时，还是令广大深陷二次元世界不能自拔的东方厨们无法接受这一残酷的事实，一度有不少人表示要抵制这次的例大祭 9，所幸最后还是理智战胜了冲动，例大祭不仅在 5 月 27 日如期举行，而且还办得相当温馨感人。当天下午 3 点 45 分所有活动结束后，特别延长了 15 分钟举行了一个小型而隆重的庆祝活动，名义上请灵梦主持 ZUN 的婚礼，并由一批音乐、游戏、同人志各领域的大手社团共同参与组织了一场合唱会，重新填词并编曲了 ZUN 的 theme 曲『童祭』，由 13 位 vocal 一同现场演唱，底下无数东方众合着节奏跟唱，到场的 5000 社团和 10 万东方爱好者以这种方式祝福 ZUN 新婚愉快。当天神主虽未到场，但有专人将合唱会实况拍摄后制成 DVD 作为送给 ZUN 的礼物，想必世上再没有比这更好的新婚贺礼了。











话说回来，ZUN 虽然结婚了，但地球还是要照常运转的，没有神主到场的例大祭 9 照样精彩纷呈，撇开不计其数的优秀游戏新作和同人新刊不谈，今年给人的最大惊喜无疑是『梦想夏乡』的回归。想当年舞风在 08 年 12 月的 C75 上发表『梦想夏乡』第一话时是何等惊艳、何等激动人心，动画结尾处 17 岁教主半认真的“下回预告”的调侃让无数人魂牵梦萦，此后每逢 Comiket 和例大祭，大家总不免翘首以盼续作的出现，但舞风一次次的失约最终还是磨光了人们的耐性。去年的 C80 上，满福神社推出的『幻想万华镜 春雪异变之章』以后来居上的态势成为东方同人动画领域新的领军者。但就在外界早已淡忘了舞风，就在『梦想夏乡』第一话推出整整三年半后，舞风突然毫无征兆地在例大祭 9 上发表了『梦想夏乡』第二话的 PV 和宣传海报，又一下子把人们的注意力拉回到了自己身上。与满福神社 × 幽閉サテライト庞大的制作阵容相比，时音一人独挑脚本、音乐、动画、监督等几大职责，还亲自演唱主题曲，展示了无可比拟的文武全才的一面。时音用强大的统筹能力来弥补作业效率方面的先天缺陷，而且在成立舞风动画工作室后，人手方面的短缺也得到一定的缓解。这次『梦想夏乡』第二话的 PV 用 1920×1080 的高清模式放送，呈现出了极高的画质和 3DCGI 水平，原本较为孱弱的人设也有了显著改善，而且能聘请到专业大牌声优助阵是舞风的一大优势。满福神社的最大优势则无疑是推出新作的速度，玩技术流他们不是时音的对手，声优方面的软肋也不是一时半会能解决的，只要能保持好作画速度和作画质量之间的平衡,那么在不久以后的 C82 上，满福神社与舞风之间必有一番龙争虎斗。



# 同人志佳作推荐

## Doujinshi recommend

### 1 同人社团：無限軌道A

作品名：むげんきどう本 Vol.5
来源作品：听爸爸的话
初贩：サンクリ 54
卖点：插画




由于一直放流サンクリ资源的职人突然神隐，造成サンクリ的资源大幅减少，サンクリ 55 的本子不足十本，于是笔者就把之前サンクリ 54 的资源一并扫雷了。这本新刊来自于大家非常熟悉的トモセシュンサク的社团无限轨道，主题的是 1 月新番『听爸爸的话』，发表日期为 1 月 22 日，也就是说动画只播了两话トモセシュンサク就连夜爆肝敢出了一本突发新刊，该作后来果然给力，成为春季同人展上的一个热门题材。

由于是突发本，情节相对简单了一些，页数也挺少，漫画正文只有 5P，后半部分按照惯例刊登了一些トモセシュンサク的商业插画，可惜都是黑白，看来是真的没时间画彩色扉页，不妨等日后作者再出彩色合集本。漫画部分虽然没什么剧情，PLAY 模式也不多，好在作画依旧水准极高，而且台词使用也比较到位，轻微的 NTR 倾向弥补了实用度上的不足。トモセシュンサク这次还比较难得的把男性角色的脸画得很写实，以往登场的男主角的外貌画风都是模仿原作的。

值得一提的是，COMIC1 ☆ 6 上『听爸爸的话』原作小说作者松智洋（社团松屋）也来凑热闹，发表了一本纪念小说 media mix 化的外传小说本，小说还是带插画的，而且两位插画师竹村洋平和 MATSUDA98 作画的耻度还不低（两人都是小说衍生漫画版的作者），感兴趣的话也可以下载看看，只是小说部分暂时还没有汉化。

### 2 同人社团：Digital Lover（なかじまゆか）

作品名：D.L.action 66
来源作品：俺妹、黑猫
初贩：サンクリ 54
卖点：人气连载、足 PLAY




本作同样是在サンクリ 54 上发表的作品，来自于以高产和高质著称的 Digital Lover，『D.L.action』系列的第 66 弹，题材是 Digital Lover 之前一直在连载的『俺妹』黑猫本（不知这个系列是不是快完结篇了）。1 月创作的新刊，比较应景的画了初诣的主题，黑猫的和服身姿非常妖娆动人（不愧是本命角色）。

虽然画过好几本黑猫本，不过 Digital Lover 在情节设计上的巧妙之处还是令人赞叹，京介和黑猫一边跟两个猫妹围坐在被炉里开着各种玩笑、一边在被炉底下你来我往用脚互相挑逗的场景实在是妙到毫巅，Digital Lover 熟练运用透视技巧，在非常局促的空间里自如得随意切换视角，细致描绘了桌底下的一举一动和桌面上各角色脸上丰富的表情变化，论拿捏黑猫各种羞涩的神情，无人能超越 Digital Lover。整个过程的精妙之处就在于角色处在一种偷情的氛围中，勾起了读者的偷窥和猎奇欲，最后再用一种适当的方式一炮发泄出来，让人读完以后觉得畅快无比。最后、新学了个名词叫“姫始”。真是活到老学到老……

## 3 同人社团：PURE & 奴は仮名（南方纯、晚杯あきら）

作品名：DEEP RED
来源作品：东方
初版：例大祭 9
卖点：大手社团合同本、全年龄




两位作者南方纯和晚杯都是东方同人圈里非常有名的同人画师，两人单独出本和组队合作的次数都不少，之前一直被认为是以画风画力取胜的东方绘师，不过在这部新刊里我们也看到了两人在故事性方面的努力。南方纯担当的部分是一篇大小姐和 PAD 长阴差阳错互换身体的搞笑漫画，笑点不多，但使用到的梗都颇有深度；晚杯画的其实也是搞笑漫画，就是篇幅太短了，没看出什么感觉来。纯跟晚杯的组合极有特点，两人画风完全不同，一个平涂一个厚涂，画漫画时纯用的是标准科班的钢笔＋网点，晚杯则是类似于炭笔＋网点的画法，延续了他画『红魔城』时阴暗厚重的风格，这种风格老实说画动作漫绝对赞得没话说，画搞笑漫就完全踩不到步点上，如果晚杯多学点冷笑话的话说不定情况也不同了。倒是最后的封面绘教学的部分体现出了一定的价值，因为早先南方纯已经为一部商业刊做过东方角色的教学，比对两人作画过程会发现差异的确非常大，各有各的精彩。




## 4 同人社团：KAROMIX（karory）

作品名：Karorful mix EX7
来源作品：听爸爸的话
初贩：COMIC1 ☆ 6
卖点：全彩

Karory 的这本『听爸爸的话』新刊对比之前无限轨道的突发本，在切入点上拿捏地就比较准确了，瞄准了有着小恶魔性格的二女儿美羽。三个女儿中小雏虽然年龄最小，但只有 3 岁而已，在鬼畜的鬼父也不可能对一个三岁小孩下手吧……所以实际上萝莉控漫画家们都比较青睐二女儿美羽，10 岁的美羽由于有着毛子混血基因，外貌显得比实际年龄要成熟些，而且洋炉发育比亚裔萝莉要早（所以毛子萝莉保质期短啊），胸部已是“小荷已露尖尖角”，在 karory 的笔下一身吊带睡衣竟也出落得十分性感，采用主动位置时多多少少能让读者产生一种萝莉逆袭白胖子的感觉（白胖子就是专程到东南亚骑萝莉的专业玩家），看着眼前的这个金发白皮的洋炉，听对方喊自己“爸爸，最喜欢你了！”，然后……闭上眼睛重温一下这种场景的话，相信很难不血气上涌，别有一番滋味在心头，而『听爸爸的话』这部作品的精髓便在这里，这种题材没有理由不被改成『鬼父』路线（说起来最近父亲节的时候还有人放这两部动画的合集来庆祝）。

Karory 本子的最大亮点就是全彩，这是她最近几年的一个优良传统，身为现役 Galgame 原画师和插画师，画功也绝对有保证。不足的地方是没有顺着美羽的小恶魔性格深入刻画，PLAY 模式太过公式化了，而且没有采用现在主流的风格在工口中加入一些搞笑捏他来增加戏剧性，活跃一下气氛，使得结尾过于平淡了。

Doujinsh



## 5 同人社团：Digital Lover（なかじまゆか）

作品名：D.L.action 67
来源作品：加速世界
初版：COMIC1 ☆ 6
卖点：自 HIGH PLAY

又是Digital Lover的新刊，确实是本本精彩，百看不厌。Digital Lover 的切入点跟其它社团有点不一样，人云亦云的部分比较少，用过的捏他短时期内不会频繁重复利用，所以 Digital Lover的本子阅读起来总会感觉很有新鲜感。这次在画被广大大手社团一致看好的『加速世界』本时也不例外，一般十几页的本子模式都差不多，从头至尾就是黑雪姬穿着蝴蝶装到处晃悠，除了 NTR 就是 NTR，真不把胖子当主角（同样是胖子，白胖子的差距咋就这么大？），看个三五本就马上腻味了。在现实世界中自HIGH还不够，还连接到加速世界继续自 HIGH，直到脱力为止。这种在仔细分析了角色个性特点，在保留原作设定特征的前提下独辟蹊径的做法，使得 Digital Lover 的作品在大量『加速世界』本中很容易得就脱颖而出。只是笔者感到悲催的是，除了黑雪姬其他几位女性角色的存在感实在太弱了，没什么社团愿意画，连 Digital Lover 也没有幸免。在错过这个时间点后，到 C82 时就要变成『刀剑神域』的天下了，自古新人换旧人，只叹题材生不逢时啊。






##  同人社团：WIREFRAME（憂姫はぐれ）

作品名：CRIMSON D × D
来源作品：高校龙中龙
初版：COMIC1 ☆ 6
卖点：美巨乳 PLAY

既然有 Digital Lover 那样靠动脑子取胜的社团，就一定会有 WIREFRAME 这种靠动手胜出的社团。WIREFRAME 的作品都胜在画风漂亮，工口度高，至于剧情什么的基本上可以忽略，这些特点都跟憂姫はぐれ的前辈トモセシュンサク如出一辙，人家就是靠这门功夫吃饭的，不服不行。说起来在同人创作方式憂姫はぐれ起步比トモセシュンサク还要早很多，不过自从加入有叶愉快的伙伴阵营里后，憂姫はぐれ不光在游戏原画画风上尽可能向トモセシュンサク靠拢，就连出同人本的作风也完全改变了，变得更无限轨道相差无几。这样一来，其实只要有合适的题材（说白了就是要有人气巨乳角色），WIREFRAME 就会有发挥的空间，1 月新番里没有比『高校龙中龙』更合适的题材了。

不过仔细品味下就会发觉憂姫はぐれ跟トモセシュンサク之间的细微差距，两人在画彩稿方面的功力已经不相上下，但 PLAY 模式和丰富程度和关键帧的处理能力上，还是后者略胜一筹。

## 7 同人社团：うどんや（鬼月あるちゅ、ZAN）

作品名：もんはんのえろほん 12
来源作品：怪物猎人 3G
初贩：COMIC1 ☆ 6
卖点：人气连载

鬼月的本子不用多介绍，都已经出到 12 本了，真的没看过的话也只能尽量去补课了。话说『怪物猎人』进入 3G 时代以后最大的新要素就是水生物种和水战的大行其道，这次鬼月的本意是以水战作为故事背景，但不知为何最终还是选择了非水战的冰牙龙 X 装，不管怎么说这本来就是一个鬼月借机晒装备的系列，选什么套装是鬼月的个人喜好，跟剧情的关联度都不会太大。

这次的新刊给人的感觉是平衡感不佳，一味卖弄画面，而忽略了故事剧情的设计，多达近 60 页的正文却只有单薄到不行的剧情，之前比较拿手的战斗场面也没有用到多少，看到中后段的时候难免会有一丝失望。主要让人感到不满的倒不是故事性差，而是篇幅那么长的内容缺乏起伏和转折，一贯到底的描写手法并不是うどんや特长所在，戏剧性的场面只出现在结尾处是不够的，应该还是像之前那样平衡好画面表现力和剧情之间的比重。






## 8 同人社团：関西オレンジ（荒井啓）

作品名：Negative Love 3 / 3
来源作品：Love Plus
初贩：COMIC1 ☆ 6
卖点：人气连载、NTR

此前曾有读者朋友向我询问同人社团関西オレンジ的履历，这个社团其实极为低调，个人网站上常常只有一张图几行字，让人摸不透底细。作者荒井啓善于画结构松散的连载作品（虽然其本人并不是职业漫画家），早期偏爱究极的巨乳画风，角色普遍画得比较肉感，不过似乎也喜欢加入一个贫乳角色与之形成反差，增强视觉效果。笔者开始关注関西オレンジ也是从 C68 的现视研本『大野式』开始的，简约质朴的画风中透射出强烈的狂气，无论是剧情编排、台词设计、还是工口镜头的构成，怎一个“狂”字可以概括。而且最吸引人的是那种积郁在字里行间，久久不散的 NTR 气质。荒井啓各种 NTR 题材都能画，最早的『大野式』主打的是多个角色之间混乱的男女关系，相互之间的 NTR 关系较为模糊，之后的『ナツカゼ！』系列开始探索背德情结，在援交题材上做文章，其实也不是标准的 NTR 类型。后期随着经验的积累，荒井啓的手法进入佳境，开始加入调教的内容，对重口题材有了一定的把握能力，『大野式』5 和 6 就已经相当 hardcore 了。

C79 时开始连载的『Negative Love』三部曲是一部荒井啓笔下 NTR 集大成之作，该作篇幅适中，而且切入点很适合大众口味。之前本刊在介绍 NTR 游戏时已经普及过这方面的知识，理论上说 NTR 是一个循序渐进的过程，除非用强硬手段否则不可能一蹴而就，但有时候因为作品篇幅的关系过程是要做一定缩减和取舍的，因为荒井啓不擅长编严谨的故事，『Negative Love』就省略了铺垫，而主要把精力放在调教过程中，这也是一种主流的描写形式。NTR 的手段之一就是在肉体上攻陷目标，使其在肉体上沦陷，而精神上仍保持一定的纯洁。『Negative Love』里的宁宁最初因为跟男友怄气，在酒精和母性本能的催化下踏出了背德的第一步，在食髓知味后被顺利攻陷，然后成为人渣男主的玩物。第二部里人渣在宁宁男友面前当众啪啪啪，完成了 NTR 作品的虐心一击，也令宁宁的心灵产生黑化。到了第三部，期待已久的背叛剧情出现了，宁宁被骗踏上了拍摄爱情动作片的道路，一边被疯狂玩弄，一边还对人渣抱有幻想，并自称“很幸福”，个人价值观已经彻底崩溃。最终画面定格在前男友在 AV 店的货架上看着宁宁新片上市的落寞背影上，故事也毫不拖泥带水地落下了帷幕（相比 MTSP 的『远坂家』系列确实完结得够果断）。这个系列虽然谈不上极具震撼性，但在选择角色方面比较贴切，描写工口场面和丰富的 PLAY 模式全开也发挥出了自己的长处，成功避开了脚本上的软肋。当然如果系列能更丰满一些，像之前几个系列一样做到 5-6 册的话效果或许会更好，据说荒井啓会再画外传，那就拭目以待好了。

## 9 同人社团：QP：flapper（さくら小春、小原トメ太）

作品名：ユメ★ユメ
来源作品：在盛夏等待
初贩：COMIC1 ☆ 6
卖点：大热题材、画师合同本

『在盛夏等待』是这次春季新番本里最大的赢家，仅靠目测的话盛夏本就有 10 部以上，占已入手的 COMIC1 ☆ 6 资源的 1/10 左右，这个比例已经相当可观了。『在盛夏等待』无论从血统，还是从人设来说都有成为大热作品的潜质，亏就亏在篇幅太短，如果是半年番的话必定有实力在 C82 上掀起血雨腥风。有一大批对拜托了系列抱有美好回忆的社团都跃跃欲试想尝试做盛夏本，而从设定的角度来说，三角关系是同人志创作永恒的主题之一，无论是固定路线、3P 还是群 P 都可以信手拈来。而从实际成果来看，学姐、柑菜和群 P 的本子数量势均力敌，水准也比较接近。这里选择推荐的 QP：flapper 的本子采取了一种两头兼顾的策略，学姐和柑菜各画半本，さくら小春和小原トメ太两人一人一篇，也体现出 QP：flapper 创作活动中的特色。而且值得注意的是 QP：flapper 在平面设计方面的不俗水平，封面封底的排版和各种 logo 的设计都要胜过同类作品一筹。不过漫画其实不是两位原画师和插画师出身的画手的强项，两人都不是传统的网点派，但也没办法用最简洁的笔触来勾勒线条，于是就变成了略显脏乱的感觉。可能是为了弥补漫画方面的不足，QP：flapper 的本子最后一般都会夹带一些商插的私活，久而久之也成了一个卖点了。




## 10 同人社团：木星在住

作品名：千反田処女喪失
来源作品：冰果
初贩：——
卖点：潜力题材、NTR

在多部热门 1 月新番的人气逐渐转淡以后，4 月开播的『冰果』成为一个强而有力的接替者，而且按照京都动画过去一贯良好的履历和口碑，再配合半年番的篇幅，『冰果』没有理由不在 8 月的 C82 上大放异彩。有一些心急的社团其实已经陆续推出了若干冰果本，品质倒也不差，作为尝鲜之用正合适。其中以木星在住和 ARE 两个社团的本子质量最高，这里就推荐非 COMIC1 ☆ 6 首发的木星在住的这本新刊。

作为一个比较高产，且跟进时尚潮流的社团，木星在住发表新刊时并不十分依赖当季的同人志即卖会，而是直接走通贩渠道，他们的这部新作在 5 月 24 日首发，从时间上说也属于春季扫雷的范畴。木星在住的本子基本上都有一个固定模式，就是强推 >> 调教 >> 黑化的过程，用得顺手的捏他就大量复制，高产实际上也是量产。不过他们把一部分精力用在模仿原作的画风上，因此博得了不少追求新意，追求画风还原度的读者的好感，作为一个快餐类作品的社团也算比较有名气的了。另外木星在住的作品多少都带有一点 NTR 成分，总体上感觉『冰果』的魅力还没有完全展现出来，有待挖掘的题材还很多，C82 时应当会非常热闹。

## 11 同人社团：怪奇日蝕（綾野なおと）

作品名：月下蜻蛉
来源作品：境界线上的地平线
初贩：近しき親交のための同人誌好事会 2
卖点：潜力题材

最近陆续发售的一批境界线本中品质较高的一部，作者是一个混迹多年的老牌大手社团，而且着眼点也不算烂大街。许久不看怪奇日蚀的本子，发觉绫野的笔触一下子干净了许多，以前他崇尚一种凌乱美，角色、拟声词、对话气泡全部堆积在一起，看不出太明显的分格，让人不禁怀疑绫野的分镜能力是不是有问题，画面一乱就容易分散读者的注意力，所以笔者每次都是硬着头皮看完他的本子，能少看就少看几页。这次的新刊『月下蜻蛉』感觉改进显著，分格多了，线条洗了，拟声词也减少了，好歹不用很费力就能看清每个镜头想要表达的内容。绫野本身的画风算是比较漂亮的，很喜欢画巨乳御姐，以前一直热衷于『Fate』里的 Rider，这次选取的角色也是气质有所雷同的自动人偶鹿角，发挥起来想必也是很顺心顺手的。本子的缺点也是太执着于工口场面，严重忽略了剧情设计，而且似乎没有改进不擅长画动作打斗场面的弱点，对于『境界线上的地平线』这样一部以战斗牵引剧情的群像剧来说，同人创作的局限性会比较大。



## 后记 Postscript

因为篇幅关系无法把所有佳作都罗列出来一一推荐，最后感谢国内职人的分流和汉化组的辛勤劳动，期盼各位能在一个多月后的C82时再接再厉。好了，下次见！▲



■文 / 无无 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / 小野喵子

listen!The mildness which faintly discernible

# 听，那似有若无的温暖

## 记『Gunslinger Girl』行将完结

### Foreword

人的生命，说长不长说短不短。幸福的定义对于你我或许有着微妙的差别，在我看来，即便每人眼中的幸福形态不同，但它肯定是一种温暖的东西。而在不长不短的生命中寻找那一缕似有若无的，不断变幻的温暖，就构成了人生。

或满足或失落，或激情或平凡的人生。

当生命的时间由不长不短缩减为很短，当幸福的选项由千姿百态变为仅仅少数几种，人生是否会由此而变得暗淡无光？当眼望前方满目荆棘，当每一条路都是死路，是不是意味着幸福伸手也无法触及？童谣永远唱不出生活的全部，『Gunslinger Girl』所讲述的，便是一个少女们用短暂生命去寻找属于自己的小小幸福的故事，绝望而又温暖的故事。

历经 10 年连载，随着男女主角的逝去，漫画家相田裕的名作『Gunslinger Girl』逐渐走向尾声。漫画一开始略显压抑但充满希望，到安琪莉卡死亡之时急转直下，气氛慢慢变得绝望无比。少女们用他们所剩无几的生命燃烧着温情，将漫画剧情推向高潮——

# 作品信息 Works info




『Gunslinger Girl』(在国内被译为『神枪少女』或『枪姬』),一部融合了美少女、枪械、人体改造、黑手党跟特务机关的阴谋等元素的风格偏灰暗的作品,一开始只是相田裕个人创作的一部连载同人,在引起广泛关注和好评之后被商业杂志相中,改到电击家的『月刊Comic 电击大王』上连载。在漫画一鸣惊人后电视动画的第一季自 2003 年 10 月 8 日起在富士电视台跟 CS 播出,第二季从 2008 年 1 月 7 日起播放至 2008 年 3 月 31 日,国内大多数读者基本都是通过动画版了解『GunslingerGirl』的。

在动画播放的同时,官方又制作出了 ps2 平台上的射击游戏三部曲,稍后与动画 DVD 一起发售。第一部面世时间在 2004 年 4 月 8 日,之后先后于同年 6 月 17 日及 8 月 19 日发售了二、三两部。故事主线是主角荷莉叶特和乔瑟追捕逃走的原创角色——义体皮亚和辅佐官阿内斯特。由于游戏中充斥着年幼少女持枪火拼镜头以及很多不人道的元素,被英国『每日镜报』(Daily Mirror)称为"十大最不道德电视游戏"("10 most immoral video games ever")之一。

## 相田裕 Aida yuu

相田裕出生于 1977 年 11 月 8 日,作为漫画家首次亮相是在 2001 年 4 月号的漫画杂志『Comic Megafreak』上,当时他刊载了首部彩色短篇漫画『FLOWERS』。毕业于明治大学的他在漫画家中属于比较低调的类型,代表作『Gunslinger Girl』,而出名的作品也基本只有这一部。他很少接受媒体采访,坚持更新个人 twitter 并且粉丝众多,但只聊风月不聊工作,丝毫不在意粉丝们在 twitter 上满屏的"让 xxx 活下来吧"的哭喊,相当有主见和有序地一个个虐杀着笔下的少女们……

相田裕并不算是一个高产漫画家,或者说低产到让人发指。『Gunslinger Girl』连载的 10 年来,除了『Comic Megafreak』上的『flowers』之外几乎没有其他任何漫画作品面世。倒是在他个人网站 jewelbox 上有一部同人作品连载,是一部讲述运动与恋爱的青春漫画,画风极其可爱,每个角色的标题都不尽相同,有『DASH, DASH!』和『change of pace』等。

游戏方面相田裕接下了 minori 社的 GALGAME『bittersweet fools』的人设和原画(详见本刊 2009 年 6 月 monori 专题)。『bittersweet fools』是以意大利佛罗伦萨为舞台,从一位同黑手党等势力殊死战斗的青年视角出发,与纯真少女相遇并相爱的爱情冒险游戏。如同游戏名所昭示的,这是一部伴随恋爱的甘美与现实苦涩的游戏,能不能为了甜美的爱情而成为一个傻瓜去接受艰辛苦涩的结果,是游戏想要表达的主题。虽然游戏本身是 18 禁,但相比之前 ps2 平台的美少女打手枪三部曲,『bittersweet fools』更加接近『Gunslinger Girl』绝望而温暖的感觉。另外,『bittersweet fools』的片头动画制作者是大名鼎鼎的新海诚,总体而言称得上是一部在立意方面相当优秀的游戏。(千华注:这部作品诞生于 2001 年。最初的 PC 版无语音,只在后来家用主机 DC 和 PS2 上以廉价版的形式推出过全语音版。该语音版如今早已难寻踪迹,这对涉足 GALGAME 领域较晚的玩家来说一直是个难解的痛。而 minori 早在几年前就宣称会在 PC 上重制这款公司的原点之作,可至今尚未见有任何动静……)

就相田裕在twitter上透露的只字片语来看,他对于自己的『Gunslinger Girl』非常看重,取材、剧情发展和气氛烘托方面的所花的心思完全不是 jump 上每周一期的王道漫画所能比拟,这也能够解释为什么他的产量如此之低。故事总会讲完,天下无不散之宴席,在『Gunslinger Girl』完结之后,希望相田裕经过短暂的休息能够延续我们 10 年来所追随的感动。









## 漫画连载 Comic

『Gunslinger Girl』的漫画起初连载于同人站点"JEWELBOX"，由于风格细腻并且创意新颖，经口耳相传引起了广泛关注。一开始相田没有打算画独立同人志，而是想弄个『攻壳机动队』的同人本。后来不知怎么搞的，舍弃了原计划，改成画三个不依赖于现有作品的超短篇，但因为没赶上 Event 而变成了长期连载。之后转移到电击家商业漫画杂志上继续连载，到现在发行单行本 13 卷，剧情正在收尾中。

漫画的主要情节是以公益组织为幌子的政府秘密机构收容濒死或残疾少女，并加以身体改造和药物洗脑，使她们身体机能大大增强并绝对忠于机构，用以对付企图分裂国家的恐怖分子的故事。

剧情在安琪莉卡死亡的同时达到最高，后面虽然高潮不断但总是难以超越安琪莉卡濒死时的震撼。安琪莉卡剧情展开的同时、漫画中段新人物引入时，相田裕对于剧情的控制能力曾经被质疑过。二期生派特洛希卡不再是一期少女那样的萝莉姿态，而是以 16 岁发育完全的状态出现，使得漫画多了一份男欢女爱而少了一点依赖与温情。

性能更加出色的二期生的出现暗示了陪伴读者多年的一期生小萝莉们被淘汰的命运，这激起了不少读者的反感。不过得益于相田裕的精耕细作，在一段时间之后满怀少女心的派特洛希卡最终被大部分读者所接受，不过对于二期生的加入，到现在还是存在着不小的争议。




## TV动画 TV anime




### 第一季 first season

『Gunslinger Girl』的 TV 动画总共出过两季，制作水平参差不齐，评价也是两个极端。动画第一季被观众们奉为经典，无可超越。第二季风格的改变使得原作粉丝无法适应，除了没有接触过第一季动画和漫画的观众，动画第二季在观众群里面评价极低。

动画第一季由强大的 Madhouse 制作，监督是出品了『chobits』和『nana』等大人气动画的浅香守生。浅香一直是笔者很喜欢的一位动画监督，从他最近的作品『花牌情缘』来看，水准依然一流（关于他的详细介绍可以查阅第 81 期『动画基地』）。系列构成的武上纯希经验丰富，担任过大量动画的脚本和系列构成，其中包括『海贼王』『犬夜叉』等脍炙人口的作品。音乐制作人佐桥俊彦在制作『Gunslinger Girl』的同时兼任『高达 seed』和『高达 seed D』的音乐担当，他的音乐富有交响性与古典美，在动画音乐制作人中属于西洋古典派的代表人物。声优阵容经过精挑细选，包括了南里侑香、小清水亚美和能登麻美子等人气声优，尽量贴合义体少女们的性格。

『Gunslinger Girl』动画第一季的成功并非偶然，从 op 开始整部动画就透露出微微压抑的悲伤气氛，这种悲伤贯穿全剧。音乐的烘托给了剧情良好展开的舞台，第一季动画增加了杀掉深爱的辅佐官后自杀的义体少女艾尔莎（CV：能登麻美子）的原创剧情，止于安琪莉卡在马可的守望中消逝，留下一线希望的同时给予观看者无尽的哀伤。

全剧对气氛的把握淋漓尽致，尽显浅香守生善于控制节奏的本性，如同渗入骨髓般地把温情和悲伤一丝丝传递给观众。虽然从剧情到人物没有丝毫相似相同，但本剧很容易让人联想到差不多同期的另一部动画『狼雨』。

动画第一季为原作真正打响了名号，相比



真下耕一的三部曲，无论从剧情还是音乐上来看『Gunslinger Girl』少了一份中二多了一点真情，尽管有些观众不是很能接受动画中弥漫的无处可逃的悲伤，但客观来讲，『Gunslinger Girl』的 TV 动画第一季在"美少女打手枪"同类作品可以说是最好的。

### 第二季 second season

TV 动画第二季的出现对于很多忠实粉丝而言是一个救赎的机会，然而当听到说相田裕亲自参与制作之后，这个机会就变得相当渺茫——

如果说第一季是文艺片，那第二季无疑是枪战片，是更加接近于真下耕一风格的枪战片。但制作方包括相田裕本人都忘记了，『Gunslinger Girl』的灵魂并不在于战斗，而在于少女们寻找小小幸福的脚步。也许并不是他们忘记了，而

The girl has a mechanical body. However, she is still an adolescent child.

# GUNSLINGER GIRL

ガンスリンガー・ガール

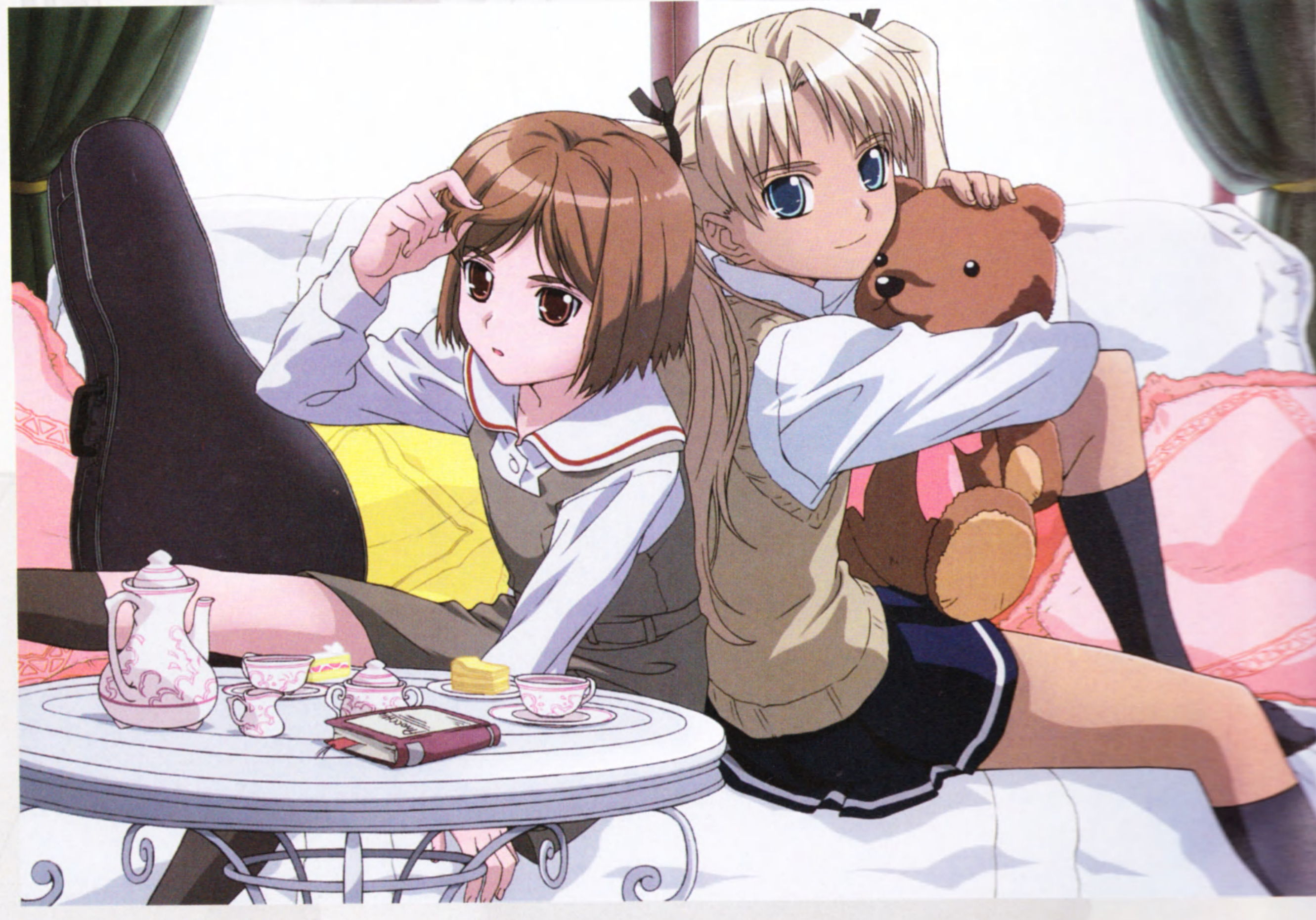
## IL TEATRINO

## Libretto

是时代的车轮碾碎了文艺片的生存空间，制作叫好不叫座的片子，无疑是动画公司不能忍受的。

第二季变动的地方太多太多，人设失去了原本的精致，成了廉价的美少女动画，还常常作画崩坏。气氛不再是悲伤弥漫，而是少女热血战强敌。很悲哀地看到，原本性格真实且各异的少女们被套上了一个个“动画专用美少女”的外套，尽量符合潮流，尽量符合市场。动画公司追求利润本无可厚非，但『Gunslinger Girl』这样的作品注定拍不出卖座动画，原作本身是小众的立意深刻的作品，非要走大众化路线。结果肯定是又不讨大众欢心又失去小众粉丝。真要赚钱学 gonzo 原创一个『强袭魔女』都要比制作『Gunslinger Girl』第二季要好。当然第二季也不是没有亮点，大谷幸的音乐就是第二季动画中为数不多的亮点之一。

古怪的是相田裕本人对于动画第一季颇有微词。觉得没有表现出原作应有的感觉，从而在第二季中亲自担任了总监修、系列构成和脚本。与一般原作者只负责人设或监制不同，相田裕在动画第二季制作团队中处于相对核心的位置。但结果大家都有看到，第二季与第一季相比差距颇大，可以理解为作者和读者的看法不一样，也可以理解为不知道动画制作难度的相田裕终于体会到了他第一次的甜蜜和苦涩，“bittersweet fool”——可不是吗。



# 背景解析

Background analysis




『Gunslinger Girl』的故事发生于意大利，围绕着南北对立而展开的各种政治游戏构成了故事背景，再加上恐怖组织和著名的意大利黑手党，这出活剧的舞台就这样形成了。

## 社会福祉公社

表面上是收容重伤残障的少女给予医治和帮助职业训练的福利机构，实际上是政府的秘密谍报暗杀部门。他们将收容的少女加以义体改造并用药物洗脑，然后经过制约使其成为对抗恐怖份子的尖兵。每位少女都搭配一位辅佐官，而这组合称为“fratello”——意大利语中兄妹之意。每位少女对自己的辅佐官都拥有混合着爱情和亲情的绝对忠诚。

公社由作战部，公安部，技术部组成。公安部负责情报工作，作战部负责实战，技术部负责义体技术的开发。公社的公安部与作战部一课与其他的情报/作战机构没什么不同。作战二课则收集患有重病或者严重残疾的儿童，以技术部的义体技术对这些儿童进行身体改造和洗脑。



■ 让・雷诺和娜塔莉・波特曼在《这个杀手不太冷》中塑造的意大利杀手大叔与惨遭黑警察灭门的萝莉的暧昧组合，已经成为了电影史中的经典。

## 五共和国派

五共和国派是此漫画作品中虚构的意大利分离主义组织，以激烈的恐怖活动手段来宣扬其主张，也是社会福祉公社最主要的打击对象。成员包括法兰克、芙兰卡、克利斯提亚诺和皮诺丘等。

## 南北意大利

以罗马城为分界线，意大利可分为南北两个地区，南穷北富。

虽经过战后数十年努力，南方经济有很大发展，但与北方地区相比仍存在很大差距。而且，意大利人也有南人和北人之分。总起来说，意大利的南方人比较开放友善；而北方人则倾向于保守和严肃。一位对意大利人文颇有心得的法国作家评论道：“意大利人有两类，一类是活在北方的意大利人，一类是死在南方的意大利人”。

政治上南北分裂则是『Gunslinger Girl』的现实背景基础。80年代后半期，意大利北方几个大区出现了代表本地区利益的政治联盟组织，并迅速壮大。在1990年地方选举中，伦巴第大区有近20%的选民投了伦巴第联盟的票。1992年的全国议会大选，北方几个大区联盟组织联合一起，以“北方联盟”的名义参加竞选，获得8.7%的选票，令意大利举国上下大为震惊。在1994年全国议会大选中，北方联盟的势力继续扩大，在众议院获得的席位超过任何一个政党组织。

北方的地方主义者认为，发达的北方不该背着南方这个包袱。他们主张将意大利分为北、中、南三个部分，共同建立一个联邦制国家。更有甚者，1996年5月12日，北方联盟成立了所谓的“帕达尼亚政府”，并呼吁欧洲各国承认帕达尼亚独立。

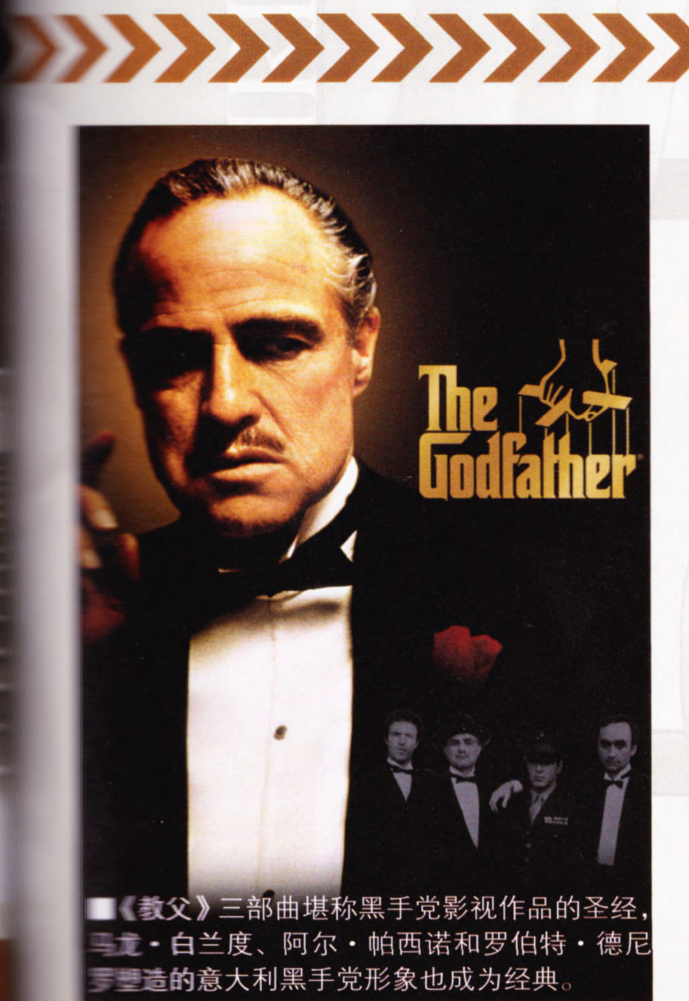
## 意大利黑手党

『Gunslinger Girl』的主要敌人五共和国派基本上以多个黑手党组织而成，除此之外，其他穿插的反派也以黑手党身份出现。

黑手党最早起源于十九世纪中叶的意大利西西里岛，随着十九世纪末西西里和南意大利的移民潮，黑手党的势力也延伸到美国东岸和澳大利亚，这里仅讲述意大利黑手党。

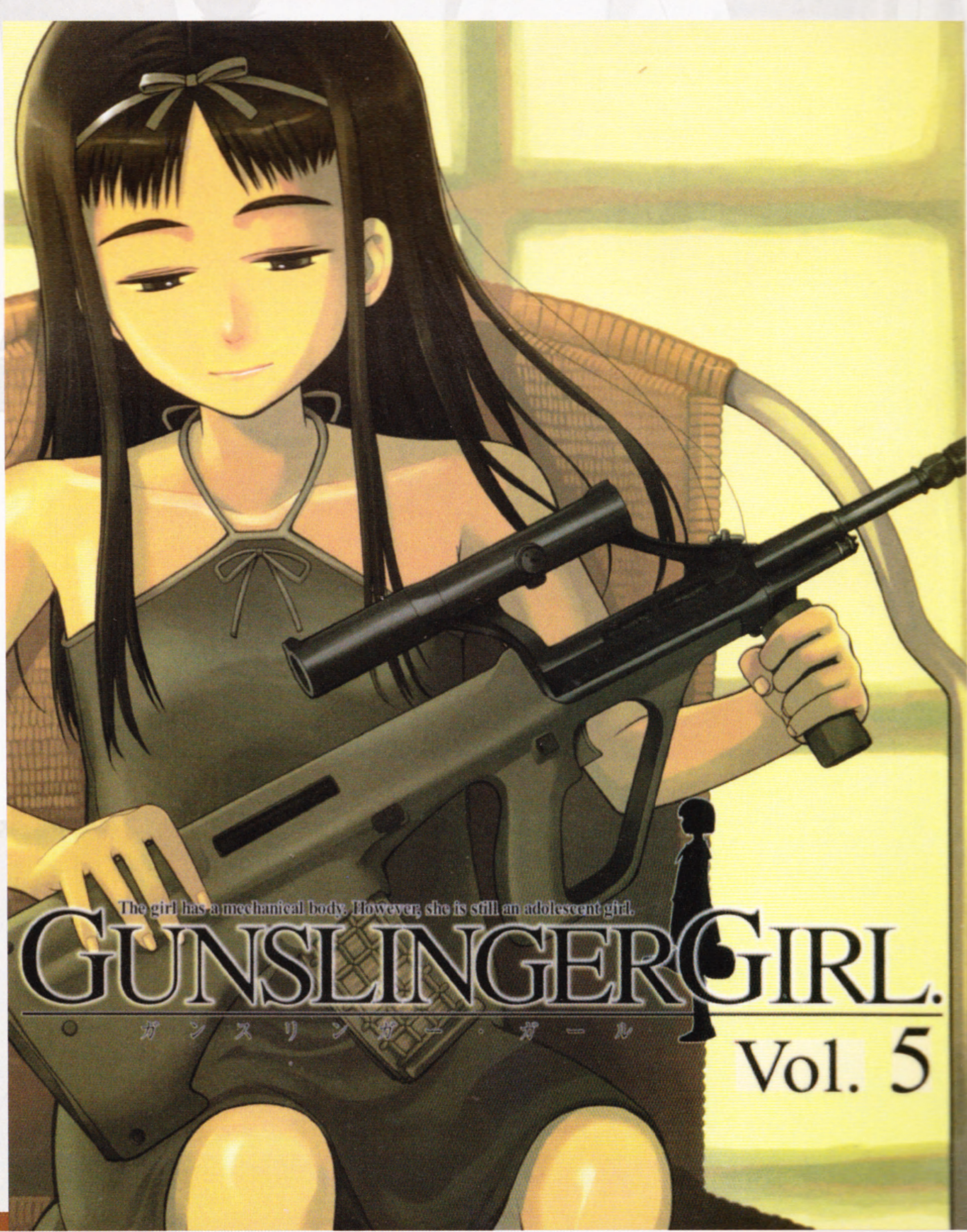
直到20世纪50年代，意大利黑手党还主要集中在田园乡下，但自那以后便传播到了城市(例如巴勒莫)且随后变为集合毒品、卖淫的更具国际性的组织。意大利黑手党以家庭为单位，地区主要以西西里为代表。黑手党家族信奉传统的少数精锐主义，大的家族正式成员也只有在100人左右，一般则在50-60人的程度。

以著名的狄伦家族为例，家族根本上被一个老板或者Don（西班牙语中对公爵或贵族的敬称、或称“阁下”者）所控制，下属各阶层分工明确。家族内部还有为数众多的分部(Regime)，通常每个家族有4到6个分部，每一分部由为数超过10名以上的士兵（Soldier）所组成，用以执行具体行动。各分部均由一位头目领导。头目的选任很重要，一般由小老板（儿子或侄子，类似于太子）提名，最终选择权在老板手中。所以，头目直接对老板负责。每当




■《教父》三部曲堪称黑手党影视作品的圣经，马龙·白兰度、阿尔·帕西诺和罗伯特·德尼罗塑造的意大利黑手党形象也成为经典。




老板做出一项决议，他不会直接向负责执行的士兵传达命令，而是由一系列的分部头目代之传递指示。如此，当下级成员被司法部门俘获，上级成员便可金蝉脱壳，免受法律制裁。

这种家族结构在著名电影『教父』中得到了充分的艺术描写。

黑手党入会仪式密不可宣，且继承自口述传统。传言包括点燃一张绘有圣像的卡片，尔后相互抛掷传递燃烧的碎片。入会者被称作“荣誉的男人（Made Man）或好汉、完人”，并接受其家族的庇护。黑手党的正式成员有很严格的等级制度，分级主要看他们胸前的星星。星星的材料有金、银、铜、铁四种金属，等级依次降低，金星代表最高级，铁星代表最低级，普通的杀手只会穿上一件带有黑手党标记的衣服，没有任何一颗星。

意大利黑手党已经是一个公开的存在，并且有他们的生存之道。事实上，黑手党的壮大，根源就在于南北分隔。

由于南方自然条件比较差，难以吸引外部资金投入。以走私枪支和贩卖毒品而暴富的黑手党人和其他黑社会分子乘虚而入，渗入当地经济生活，甚至把持了某些关键部门。据意大利社会调查中心资料，自50年代初到1990年为止在黑手党基地西西里岛，公共工程项目的70%被黑手党人承包或转包。在黑手党内担任“公共工程事务部部长”的安杰罗·西诺成了意大利建筑业中最大的企业家之一。

黑手党的企业有的是钱，不必求助银行贷款。资本远比当地一般公司雄厚的黑手党，在与其他公司竞争中总是处于有利地位，另外，由于经常使用恫吓和暴力手段，其他企业一般不敢与之竞争。据意大利商会联合会的一份资料统计，1995年在整个西欧市场，由黑手党经营和控制的资本达400万亿里拉之巨。这些资金基本用于金融、工业、商业和服务业投资。

# 最新漫画剧情

Epitasis

《GunslingerGirls》在动画版后的剧情实在让人痛心不已。前期主角几乎全被虐杀，剩下几个苟延残喘。每一个女孩子在面临终末的时候都是那么熠熠生辉，仿佛幸福就在自己手中……请读者们跟着笔者慢慢回忆一下，从开始到最后少女们的历程吧。

下面人物译名主要以台湾角川的中文漫画为主，如女主角 Henrietta 有海瑞塔、海莉艾塔和荷莉叶特三种译名，这里取荷莉叶特。

## Eyes star

在灭门惨案中受重伤濒死的少女荷莉叶特被公益法人“社会福祉公社”收容，但是这个公益机构其实是政府秘密设立的谍报机关。公社对她实施了身体改造和洗脑，在接受“条件制约”并与辅佐官乔瑟搭档后，荷莉叶特成为政府实施各种谍报暗杀活动的工具。

某天乔瑟和荷莉叶特前往一个恐怖分子据点调查时，荷莉叶特突然不顾辅佐官的命令大开杀戒。虽然这是自行判断对方对乔瑟不敬而导致的结果，但荷莉叶特始终对于搞砸了任务耿耿于怀。回到公社后辅佐官乔瑟送给荷莉叶特一件外套并找她上天台观星，在天台上乔瑟温柔地安慰了荷莉叶特，两人之间的温情就像真正的兄妹（fratello）。

## Love the neighbor

曾经身体残疾的黎各每天早晨起来时，都要确认自己的身体是否还存在。然后在蔚蓝的天空下，洗涤衣物，去野外的射击训练场训练——这就是因公社改造而获得健壮身体的黎各所喜爱的日常生活。

黎各的故事开始于在调查执行任务的酒店时，偶然邂逅了酒店搬运工艾密利欧。艾密利欧对黎各抱有爱慕之心，黎各似乎也对拥有艾密利欧这个朋友而高兴，为了给艾密利欧演奏，还向荷莉叶特学习如何演奏小提琴。

到了任务当天，黎各假扮女招待潜入了酒店，在撤退时候被艾密利欧撞见，无奈之下黎各只好亲手杀掉目击者艾密利欧，为少女们的身不由己做了最好的诠释。

## The snow white

公社的义体少女崔耶拉虽然在义体中是一副照顾人的大姐姐的样子，可是跟自己的辅佐官合树的关系却略有尴尬，自我意识的强烈的崔耶拉对潜意识中所爱的合树有种抵触之情。

崔耶拉和合树一起前往拿波里执行任务，原本是要找到原黑手党干部马利欧并加以保护。但感动于马利欧的爱女之心，崔耶拉偷偷放走了马利欧，而躲在一边的合树则默默地什么也没说。返回途中合树表示想为崔耶拉买件衣服，害羞的崔耶拉口不对心地拒绝了。平安夜，崔耶拉收到了两份圣诞礼物，一份来自合树，一份来自马利欧……

## A kitchen garden

被用于专门做人体试验的义体少女克拉耶丝不用拿枪出任务，但是每次试验都会被逼到把身体弄坏。克拉耶丝曾经的辅佐官拉帕罗上尉是一位面冷心善的大叔，开始不熟悉的时候认为义体少女就等于工具，命令克拉耶丝在雨中练习射击，练了整整一昼夜。慢慢两人熟悉之后拉帕罗展露出柔和的一面，常常带着克拉耶丝出去钓鱼，一起悠闲地打发时间。

直到有一天，对公社做法产生疑问的拉帕罗上尉要离开一段时间，不舍的克拉耶丝从拉帕罗那里得到了一副眼镜和“扣下扳机之前要三思，无论公社有什么命令，不到生死攸关绝不竭尽全力”的忠告。但拉帕罗上尉却一去不返，被告知辅佐官死亡的克拉耶丝从此关闭心房，专心于种植花草和读书，成为了公社专用的试验用义体。






## Reincarnation

随着技术的进步，义体二期马上被研发了出来，而生前志愿成为舞者的派特洛希卡就是二期生中的佼佼者。由于身体因素无法完成梦想，派特洛希卡选择了跳楼，但却阴错阳差被公社回收制成了义体少女，辅佐官为小白脸亚历山德洛。

16 岁的派特洛希卡不同于一期生的小萝莉们，从一开始就表现出对亚历山德洛的爱意。表面轻浮的亚历山德洛有一段不堪回首的过去，一直对女性动不了真情。直到两人历经千辛万苦完成代表着亚历山德洛过去的罗撒娜事件之后终于心意相通，成为公社中唯一一对毫无掩饰的情侣。

## amare

义体少女艾尔莎·狄·西卡和她的辅佐官朗洛被杀死了，一课的课员菲尔米和加布列利着手调查此事。抱着为何艾尔莎未能保护朗洛的生命这个疑问，他们向其他义体打听了艾尔莎的情况。与此同时，乔瑟和荷莉叶特正在西西里岛度假。

从崔耶拉那里得到“要想了解兄妹的关系，就去看看乔瑟和荷莉叶特”的建议后，菲尔米和加布列利前往西西里岛寻乔瑟和荷莉叶特。在双方交流之后，菲尔米和加布列利终于接近了艾尔莎之死的真相——得不到辅佐官的爱的艾尔莎，绝望地杀死了自己的辅佐官朗洛。

## Angel fall

因眼睛受伤而被内务省解雇的马可，是社会福祉公社的第一位辅佐官。被父母以骗保险的方式所害的安琪莉卡，是社会福祉公社的第一位义体。

因为安琪莉卡害怕打针，为了在打针时分散她的注意力，马可即兴编了一部名为"意大利面王国的王子"的童话。每次安琪莉卡都缠着马可继续讲这个童话，被逼无奈的马可只好找有空的课员一起把故事继续下去，安琪莉卡逐渐成了公社众人的小公主。

可是好景不长，由于安琪莉卡是第一位义体少女，对于药物副作用的体现也是最为严重的。她开始频繁地遗忘东西和人，后来连“意大利面王国的王子”都忘记了。受到打击的马可渐渐对安琪莉卡变得冷淡，但安琪莉卡依旧对马克充满爱意。在一次任务中安琪莉卡为马可挡下了炸弹之后，终于燃烧殆尽，马可看着只能在病床上等待死亡的安琪莉卡悔恨不已。

找来安琪莉卡小时候养的狗，为她一遍又一遍朗读“意大利面王国的王子”，片刻不离地陪伴在身边，但马可做的一切都挽回不了安琪莉卡即将消逝的灵魂。

义体少女们一起在天台上观星，黎各问：“安琪莉卡会来吗？”

但是安琪莉拉永远都不能再和朋友去观星了。随着安琪莉卡的死亡，义体少女们的命运开始显露残酷的一面。

## Pinocchio

随着义体少女们集齐，和反政府武装“五共和国派”展开正面对抗的时间也越来越近。克里斯蒂亚诺是五共和国派的干部，手下拥有优秀的杀手的皮诺丘，每次克里斯蒂亚诺下达暗杀命令，皮诺丘都能完美执行。某日，皮诺丘接到指示，做爆破专家法兰克和芙兰卡的保镖，帮助他们炸毁建设中的梅西纳大桥。皮诺丘等人正式与公社交锋开始，首战崔耶拉对上皮诺丘，被击败。而后利用各组兄妹配合，终于击败皮诺丘粉碎了五共和国派的计划。

拥有不能退缩的信仰的皮诺丘和法兰克、芙兰卡等无奈拼死一搏，在掩护了克里斯蒂亚诺的同时自己却死在公社手中。逃脱的克里斯蒂亚诺发誓报仇，找到整部作品中的最终BOSS贾克摩·但丁，出资让贾克摩放手去引发恐怖袭击和击溃公社。

## Orion

贾克摩的出现，引起了乔瑟和黎各的辅佐官吉安的回忆。当时正是贾克摩毁了乔瑟和吉安的家庭，父亲、母亲、妹妹和未婚妻都在贾克摩的恐怖袭击中丧生。而乔瑟与吉安加入公社，为的就是杀死贾克摩，为家人报仇。乔瑟吉安带上各自的义体荷莉叶特与黎各迎来了宿命之战，而公社也面临着存亡危机。

威尼斯钟楼一战打响了公社有史来最为艰苦的战役，仅仅是类似开胃菜的钟楼战，公社方就损失惨重，失去了倍特莉琪和希尔薇亚两位义体少女，此外大量战力损耗，荷莉叶特受伤严重。为了使荷莉叶特能够再度投入战斗，乔瑟默许技术部对荷莉叶特使用大量药物，副作用不可避免地出现，荷莉叶特失去了大部分记忆，包括和乔瑟一起观看猎户座的温暖回忆……此外寿命也缩短至只能出几次任务而已。

钟楼战之后，真正的考验来临，贾克摩携带废弃核弹在核电站迎接公社光临。公社投入全部精英部队，硬冲正门，崔耶拉等义体少女从通风管道进入。敌方早有准备，迎接义体们的是爆破弹头，崔耶拉首当其冲，被打断四肢，稍后连同拼命过来救援的辅佐官合榭一起力战致死……

乔瑟和荷莉叶特战斗至没有希望之后，微笑着向对方扣动了扳机……至此，漫画一开始的主要角色几乎全部死光。仅存的黎各发挥了重要作用，协同吉安击败贾克摩，首次表现出强烈情绪的黎各最终也救回了吉安的命。派特洛希卡与亚历山德洛组则前去阻止核弹爆炸，最终顺利完成。

在看似结束的时候，政府内部各方势力分裂，政府趁公社精英出尽的关头反咬公社是反社会组织，并且带军队镇压。辛苦对抗恐怖分子的公社就此被消灭，存活下来的人们相互舔



舐伤口，苟且偷生。但命运并没有如此善良地放过义体少女们，硕果仅存的派特洛希卡又被检查出患有癌症，已经没多少时间了……

截至收稿，漫画的剧情暂时发展到这里，接下去的剧情已经支撑不了几话了。依照相田裕的个性，派特洛希卡生存希望渺茫，关键是唯一活下来的一期生黎各的结局……

# 战场上的兄妹们

## brothers and sisters on battlefield

义体少女们强韧的体能和精湛的杀人技术在战场上能够起到扭转乾坤的作用。在自己人眼中他们是保护己方的天使，在敌人眼中则是引导死亡的死神。而少女们发挥完全战斗力，需要辅佐官的指挥和配合。他们被称为 fratello ( 兄妹 )。

但贯穿『Gunslinger Girl』全剧的，并非兄妹间天衣无缝的配合，而是围绕在两人之间剪不断的情愫。少女们在短暂的生命中，唯一能够追求的幸福，大多也只有辅佐官的爱情。

GUNSLINGER GIRL
Vol.10 A Flower Of Good Faith

### 荷莉叶特和乔瑟 HENRIETTA GIUSEFFO

作为本作主人公，直至携手死亡为止，荷莉叶特和乔瑟的出场是最多的。

荷莉叶特在成为义体之前是罗马的一个富裕家庭的女儿，一家六口人都死于灭门惨案中，只有她幸存。但她在家人的尸体旁被凌虐施暴整整一夜，并失去了左腿和右臂。被救出后毫无求生意念，一度想要自杀。这种状态下的她被乔瑟看中被改造为义体，药物的洗脑对于荷莉叶特来说却是件好事。荷莉叶特个性天真无邪，温和敏感，偶尔有些任性非常恋慕辅佐官乔瑟，愿意为了乔瑟做任何事情，并因此会为关系到乔瑟一点小事而爆发。如果乔瑟的注意力注到的女人身上的话，荷莉叶特还会吃醋。

乔瑟出身名门，曾是意大利国家宪兵队成员。由于五共和国派制造的库洛奇事件失去双亲和妹妹，剩下来的亲人只有哥哥吉安。乔瑟把荷莉叶特当作自己的真正的妹妹来看待，不时会送礼物给她，荷莉叶特的衣着也是义体中最好的。经常扮演一个值得荷莉叶特尊敬的人，让乔瑟一度感到很累。由于药物制约会导致义体寿命缩短，乔瑟反对过多地对义体使用药物。

这一对的组合毫无疑问是所有 fratello 中最符合兄妹一词的。如果荷莉叶特对乔瑟毫无保留的爱意可以归咎为制约与洗脑的话，乔瑟对荷莉叶特则是完完全全的兄妹之爱。漫画后期乔瑟在多种糟糕环境的逼迫下性格大变，让人叹息，其中有扮演完美哥哥的疲劳，死敌贾克摩现身的刺激和对荷莉叶特由于药物侵蚀而多次失误派不上用场的恼怒等。在痛恨质疑负心汉乔瑟怎么舍得让荷莉叶特去受回光返照的药物强化同时，也感叹相田裕对于人性把握的真实度，乔瑟也是人，是人的话总会有这样那样的弱点和被各种因素所影响。

最后战斗中药物强化过后的荷莉叶特还是失误了，在混乱中举枪射击乔瑟，清醒过来的荷莉叶特几乎无法忍受那痛苦与悔恨，但乔瑟却没有责怪她。生还无望的情况下，乔瑟选择了两人死在一起，荷莉叶特想起了杀掉辅佐官后自杀的艾尔莎，微笑同意，举枪抵住乔瑟的心脏……

*"荷莉叶特，你看天上云边那光点是什么"*

*"是什么呢？"*

*"是飞机吗？"*

*"好答案，如果是在晚上的话，你就可以把它看成是星星了"*

*"星星？"*

*"乔瑟先生真是无所不知呢"*

*"可不是吗"*



**名称：P90　口径：5.7×28**
**制造商：Fabrique Nationale**
**长度：500mm 重量：2800g**
**载弹量：50**

荷莉叶特和乔瑟组使用的枪械最为繁杂，出场最多的是 Fabrique Nationale 生产的 P90，简称 FN P90。使用 5.7mm 的高速率子弹，沉重的弹夹里可以装下 50 发子弹，是它的一个巨大的优点，同时拥有 14 发每秒的高射速。在 1989 年 4 月 16 日，北约组织发布的 AC225 文件中明确表示需要在北约各国军队中装备这种武器。

荷莉叶特装备的手枪是 sig sauer 出产的 p239。SIG 公司称呼 p239 为"个人尺寸手枪"( personal-sized )，实际上就是一种接近袖珍手枪尺寸的小型手枪。P239 采用了单排弹匣，这样可以大大减小握把的厚度，因此 P239 的弹匣只能容纳 7 发点 40S&W 和点 357SIG 手枪弹，或 8 发 9mm 手枪弹。P239 结构简单可靠，虽然其尺寸比大多数袖珍手枪要稍大一点，但威力和火力都比大多数袖珍手枪强大，很适合执法机构的便衣人员或其他需要隐蔽携枪的保卫人员使用。

**名称：P239 口径：9×19**
**制造商：SIG SAUER**
**长度：170mm 重量：779g**
**载弹量：8+1**



"我生存的价值，就是为了与贾克摩同归于尽"
"黎各，你是我复仇的道具"
"黎各，谢谢你，就让我先走一步吧"
"吉安先生，请为了我活下去，不要丢下我一个人"



# 黎各和吉安 JEAN RICO

黎各参与核电站作战之后幸运地成为唯一存活的一期生，或许就像相田裕在采访中所说的一样，义体少女中他最喜欢黎各。

在成为义体之前黎各先天性全身瘫痪。她11岁生日那天，父母在医生的建议下签署了17份文件，黎各第一次得到了一具能自由活动的躯体，但也沦为公社的杀人道具。黎各个性冷静而富有好奇心，对事物有很好的感受力，对辅佐官的命令总是毫不犹豫地执行。平时的打扮总是短发和裤装，一幅飒爽的样子，对裙子不是很适应。黎各似乎是唯一一个知道自己的过去的义体，也因此非常害怕失去能自由活动的躯体。

吉安和乔瑟一样，原来也是意大利国家宪兵队成员，个性冷酷无情，为达到目的不择手段，不在乎对义体施加药物可能会产生的后遗症，为了取得情报而经常使用暴力。内心重视亲人的吉安不会随便表露，对待工作非常严格，吉安由于库洛奇事件失去了父母，妹妹和未婚妻索菲亚，所以他加入公社也是为了向贾克摩复仇。

吉安和黎各的关系，与弟弟乔瑟那一组完全不同。看上去吉安完全把黎各当成工具使唤，但在关键时刻还是会表现出内心的关心。黎各同样是一个不常表现情感的孩子，唯一一次情感爆发是在核电站战斗中，吉安在击败贾克摩之后失去生存意识的时候，黎各含泪呼唤自己的辅佐官，请他为了她而活下去。

**名称：SVD　口径：7.62×54**
**制造商：Izhmash**
**长度：1220mm 重量：3800g**
**载弹量：10**

比起冲锋枪，黎各更加擅长用狙击枪，Izhmash svd 是她专用的狙击步枪。前苏联军队在1963年开始使用由德拉贡诺夫设计的狙击步枪代替莫辛－纳甘狙击步枪，就是SVD(Snayperskaya Vinyovka Dragunov)，通过进一步的改进后，从1967年开始在部队中广泛装备。除前苏俄外，埃及、南斯拉夫、罗马尼亚等国家的军队也采用和生产SVD。

黎各装备的手枪是由库斯基兄弟设计的CZ75手枪。库斯基兄弟以比利时的FN Hi-Power作为基础，同时又集合了S&W M39及SIG P210等多种手枪的优点，在1975年研制出CZ-75这款手枪。其后便装备捷克军队和警察，更曾出口到多个国家。该枪亦是在捷克境内最普遍可以被平民拥有的枪支之一。

**名称：CZ75　口径：9×19**
**制造商：Ceska Zbrojovka**
**长度：206mm 重量：1000g**
**载弹量：15+1**

GUNSLINGER GIRL.

# 崔耶拉 TRIELA 和合樹 HILSHRIE

这一对是笔者最喜欢的一对，结局也算是另一种意义上的 good end。

崔耶拉在义体少女中扮演着大姐姐的角色，是一位褐色皮肤金色双马尾的少女，相比其他义体较为成熟，性格看起来开朗直爽而实际上很细腻，还是精通三国语言的天才。在成为义体前是国际贩童组织的受害者，在阿姆斯特丹被残忍虐待，濒死时被合樹的同僚拉协儿以自己的生命为代价救活。随后成为合樹的义体。在义体中崔耶拉的制约较为宽松，也知道制约的作用和公社的所作所为，还曾向荷莉叶特吐槽自己跟合樹的尴尬关系。

合樹原名威克托尔・赫特曼，德国人，被派遣到欧洲警察机构的工作虐待儿童取缔班。看了虐待儿童录像之后深感震惊，和法医拉协儿一起尝试潜入虐杀现场。拉协儿在这次私自行动中中枪，并尽全力救活了一位濒死的少女后殉职，合樹随后也因为私自行动而被欧洲警察机构开除。随后合樹被公社收留，那个在阿姆斯特丹救出的残缺孩子——也就是崔耶拉——被改造为义体后配给合樹。合樹有着德国人一本正经的个性，不善表达自己的关心，只会不断地向崔耶拉赠送小熊玩偶以表达自己的心意。

两人的关系在一开始就暧昧不已，虽然表面看上去像是合樹单方面关心崔耶拉。事实上傲娇别扭的崔耶拉同样不擅长表达爱意，她不太喜欢被合樹当成小孩子看，内心期待着能够以对等的方式相处。在安琪莉卡死后合樹对崔耶拉开始视若珍宝，害怕崔耶拉也会死去，而崔耶拉却不希望被合樹保护而是想尽自己的力量帮助合樹。在合樹为了保护崔耶拉独自执行任务受伤后，经过重重波折后崔耶拉终于直视自己的感情，哭着拥吻合樹。

之后两人的关系由不知道怎么相处变得水乳交融，每次出战之前崔耶拉都会向合樹保证活着回来。崔耶拉也有了“为了活下去而战斗”的信念。核电站一役不同路线的合樹在得知崔耶拉受伤殿后之后，毅然独闯龙潭去救自己的小公主，但『Gunslinger Girl』毕竟不是童话，两人最终相拥死在战场。

*“难得来到拿波里，我们去买点东西吧”*

*“仔细想想，我只送过你一些正式服装，都没送过可爱的鞋子或衣服”*

*“我总是不知道送给你什么礼物好……对不起，崔耶拉”*

*“在……在说什么啊，圣诞节就像以前一样送个小熊布偶给我吧！你送的小熊我都有给它们起名字……”*

*“您这是来干什么”*

*“来救你”*

*“大笨蛋……”*

*“可是我好开心”*

GUNSLINGER GIRL
Vol.9 CREPUSCOLO

**名称：M1897 口径：12 Gauge**
**制造商：Winchester**
**长度：865mm 重量：3200g**
**载弹量：5**

崔耶拉所珍视的，是名为温彻斯特（Winchester）M1897 的霰弹枪。温彻斯特 M1897 是一枝由著名的美国枪械设计师约翰・白朗宁设计，把温彻斯特 M1893 通过改进设计出来的泵动式霰弹枪。温彻斯特 M1897 于 1897 年 11 月首次上市出售并且登陆在温彻斯特的目录内，直到现在依然能够在市面上找到。

**名称：P230 SL 口径：.380ACP (9×17)**
**制造商：SIG SAUER**
**长度：168mm 重量：460g**
**载弹量：7+1**

崔耶拉的手枪与荷莉叶特出自同门，P230sl 与 P239 性能差距不大。

**名称：MP5K-PDW**
**口径：9×19**
**制造商：Heckler & Koch**
**长度：603mm 重量：2790g**
**载弹量：15 / 30**

克拉耶丝用枪的时间不多，最后一次拿起的是著名的 mp5 冲锋枪。Mp5 冲锋枪具有射速高，后坐力小的优点，射击精度高弥补了稍低的威力，这种设计紧凑的武器为世界各地的突击队所选用。可改装为消音和 2- 或 3- 发点射模式。它巨大的火力能在很短的时间内打败顽强的对手。



# 克拉耶丝

CLAES

只有克拉耶丝，是公社里唯一一个没有辅佐官的义体少女。

克拉耶丝以前的辅佐官是已故拉帕罗上尉。在辅佐官死后，克拉耶丝被转为义体开发用的实验体，不再参与战斗任务。性格淡薄不喜干涉，总是戴着一副平光眼镜，喜欢音乐、阅读和欣赏电影，平时还弄了一个菜园。在参与义体开发实验之余过着相当随意的生活，克拉耶丝每天做的事，都是在拉帕罗上尉还在的时候曾和她一起做过的。虽然药物制约使她已经忘记拉帕罗上尉，但是在那些以前和拉帕罗上尉一起去过的地方，她还是会不由自主地流下眼泪。

曾经的辅佐官拉帕罗上尉是个好人，和克拉耶丝相处久了之后开始怀疑公社行为的合法性并发起挑战，而后被公社灭口。他教授给克拉耶丝的生活方式却深深地烙在克拉耶丝心中。

两人从一开始的冷漠，到后来相处和谐，基本上是以父女的路线发展。药物制约对于克拉耶丝来说，是重新振作的必要，作为唯一一个家长式亲人，拉帕罗上尉的点点滴滴在克拉耶丝心中却是永远无法抹去。

作品前半段克拉耶丝一直扮演着旁观者的角色，在核电站一役之后，政府攻击空虚的公社时，许久没有用枪的克拉耶丝挺身而出，一个人正面面对敌人全部军队。那一刻的克拉耶丝是完美与勇气的化身，那一刻的克拉耶丝，拥有着让对方士兵放下手中的枪的力量……

*“无论是做菜、画图或是演奏乐器都很有趣”*

*“这里还有看不完的书”*

*“而且最重要的是，我能够体会悠闲打发时间的乐趣”*

*“这是很久以前，父亲或是某个人教导我的事情，我有这种感觉”*

*“听好了士兵们，你们休想踏入这里一步”*

*“这里有我的菜园，还有书和音乐”*

*“我仅有的小小生活，绝不允许被人破坏”*

# 安琪莉卡和马可 ANGELICA MARCO

安琪莉卡剧情，是原作中的高峰，早早到来的高潮也使得后面的剧情有些黯淡。

安琪莉卡原名安琪莉娜，父亲经营的工厂濒临破产，于是为安琪莉卡投保巨额保险金，计划杀死女儿骗保。安琪莉卡车祸之后成为社会福祉公社第一个义体，但由于当时技术的不成熟，安琪莉卡早早就出现各种后遗症状如健忘等，使得辅佐官马可的心血化为乌有，从而被马可冷落。又因为药物依赖，需要不断地用药来抑制不适，药物反过来又会使健忘更严重。这也使得安洁丽卡相比别的义体更加辛苦。

马可进入社会福祉公社后成为了第一名辅佐官。开始他对安琪莉卡很有热情，甚至为了在打针时分散安琪莉卡卡的注意力而编“意大利面王国的王子”给安琪莉卡听。但是对在安琪莉卡身上出现的由药物引起的健忘感到十分无力，觉得自己心血白费的马可渐渐疏远安琪莉卡。在安洁丽卡临终之际马可幡然醒悟，可是为时已晚……

安琪莉卡在故事中，是一个悲剧的角色，被父母蓄意谋杀，被药物弄得记忆支离破碎，唯一的幸福是马可以及其他公社成员的照顾，可到了后来连马可也开始疏远她。最后一次出任务时她为马可挡住炸弹的攻击受了重伤，经过修复后虽然身体恢复，但从脑的状态来看，她的生命已经走到了尽头。在临终前，与床边陪伴的马可说话时，安琪莉卡想起了马可曾讲给她听而又忘记的童话，想起了过去的点点滴滴，在马可的悲痛中走完了短暂的人生。

*“叔叔，哪里受伤了吗，哪里在痛吗”*

*“我很好，没事的，放心吧安琪莉卡”*

*“可是您好像很难过，那么……我来讲故事给叔叔听吧”*

*“只要听了，就算难过也能打起精神来”*

*“叔叔喜欢……意大利面吗”*

*“很久以前，有个意大利面王国，王国里有个意大利面王子……”*



**名称：AUG 口径：5.56×45**
**制造商：Steyr Mannlicher**
**长度：797mm 重量 :3975g**
**载弹量：30**

安琪莉卡使用的冲锋枪，是带有瞄准镜的AUG。AUG是史上首次正式列装、实际采用犊牛式（Bullpup）设计的军用步枪，犊牛式的设计使得全长在不影响弹道表现下缩短了25%。AUG多数的机型配有1.5倍光学瞄准镜，使用半透明弹匣，射手可以快速的检视子弹存量，其控制系统亦可左右对换。AUG有较重的扳机释放压力，大约9磅。由于优良的设计、品质及美观外型，一直深受军用及民用使用者的喜爱。

**名称：M-A1 口径：9×19**
**制造商：Steyr Mannlicher**
**长度 :176mm 重量：662g**
**载弹量：14+1**

手枪是同公司出品的m-a1，这一系列手枪主要的改进是重新设计了握把和底把的形状和表面质感，以改善其人体工学。M-A1系列手枪推出了两种保险型号，一种仍然保留有手动保险，另一种则没有。

# 派特洛希卡和亚历山德洛

PETRUSHKA ALESSANDRO

派特洛希卡的名字来源于俄国作曲家斯特拉文斯基的芭蕾舞剧派特洛西卡，虽然作为二期生的她拥有更加成熟的义体，还是逃不过命运的折磨。

派特洛希卡原本是个舞蹈学生，虽然身高不足但依然不懈努力。但因为出生地在切尔诺贝利辐射圈内，后来被查出患有骨肉癌，不得不截肢。以舞蹈为生命的派特洛希卡失去了生存动力，选择自我了断。之后被公社收容改造为义体二期生，由于成为义体之前的习惯，性格非常积极，每天早晨都会做伸展。公社对她施行的制约相比一期生来说较为宽松。这样做能够延长义体的寿命，代价是身体机能相比一期生有所降低。

公安部出身的亚历山德洛是传说的谍报员罗莎娜的弟子，善于与调查对象亲近的女性发生关系以得到情报，也就是俗称的小白脸。外表看起来比较轻薄，实际上是很擅长伪装自己的真性情。此外还有着从人的举止，对话和衣着看出其背景的洞察力，是一名优秀的谍报人员。

16 岁的派特洛希卡拥有迷人的外貌和身体，从而与辅佐官的关系也从一期生的夹带亲情变为完全的爱情连系。两人感情发展非常顺利，基本上属于干柴烈火型，这也是有些读者不是很喜欢他们的原因。但亚历山德洛和一期生辅佐官相同之处是对于义体未来的担忧，并且小心翼翼维护着派特洛希卡，尽量不让她深陷险境。在漫画后期派特洛希卡被查出患有癌症之后，亚历山德洛变得非常害怕失去她，跟崔耶拉合榭组有着微妙的相似。他们也是除了崔耶拉合榭组之外唯一有亲吻等亲密动作的 fratello。








**名称：Spectre M4 口径：9×19**
**制造商：SITES 长度：350mm 重量：2900g**
**载弹量：30 / 50**

幽灵 M4 冲锋枪是派特洛希卡的主武器，意大利都灵赛茨公司（SITES）在 1982 年开始研制的幽灵 M4 冲锋枪具有尺寸紧凑、携带隐蔽等特点。第 1 型样枪于 1983 年在美国陆军协会上首次展出，1984 年首批试生产；第 2 型样枪于 1985 年完成生产准备工作。正式投产后该枪很快就被意大利的保安和执法机构采用，并出口到其他国家，于 2001 年停产。

**名称：PT111 MILLENNIUM PRO 口径：9×19**
**制造商：Taurus**
**长度：156mm 重量：542g**
**载弹量：12+1**

常用手枪是陶鲁斯公司的 pt111 M pro 自动手枪，该枪采用双动结构的紧凑型半自动手枪，尺寸小、质量轻，主要供便衣警察使用。




# 故事的细节，细节的故事

Details of the story

相田裕给我们描绘的是一个渴望得到却难以得到温情的世界，比起无处不在的绝望，小小的幸福火种显得那么无力。所以要凸显残酷世界中的温情，必须着眼于细微处，要把细节描写得栩栩如生才有可能感动人心。相田裕尽了全力，他对于细节的刻画贯穿在每一卷的每一章，但这么做的结果是让人感受到温暖的同时，更加感受到了义体少女们身边环境中各种细节所昭示的悲伤压抑。

语言细节和心理细节很能烘托气氛，也是相田裕在漫画中运用最多用来突出细节的表现手法。语言是一个人内在体现，语言能够表现出人的想法甚至于心灵深处的潜意识。相田裕对于语言的把握如火纯清，很多时候当义体少女或辅佐官心有所动，她或他的语言与想法就会用第一人称表达出来。而这些说出来或者没有说出来的第一人称语言，构成了繁杂的『Gunslinger Girl』世界的感情网。通过语言抽丝剥茧剖析每一个人的心理和性格。

"我喜欢这个人，我喜欢这种生活，喜欢他送的小熊，我不想死，还想再和他一同欢笑"或者"我不知道恐惧为何物，只知道为了他的话，用我的全部去换也无所谓"等等。『Gunslinger Girl』这部作品，就是语言所汇集的作品，每当到了决定性时刻作者就会用大量的画面和第一人称语言来升华情境。其中巅峰就是对少女们临终的描写，最后时刻安琪莉卡反过来给马可讲童话，荷莉叶特笑着自尽时的回忆，濒死的崔耶拉看到合榭来救她时的喜悦，几乎没有战斗力的克拉耶丝勇敢拿起枪面对敌人的宣言——语言就是如此充满魔力。

## 托斯卡 Tosca

对于细节的描绘，典型莫过于黎各和吉安去看歌剧『托斯卡』的时候，通过空间切换，五组人物分别述说自己心中的『托斯卡』。




■著名歌剧『托斯卡』多次被改编为电影

## TIPS

『托斯卡』(Tosca)是普契尼的3幕歌剧，剧本由伊利卡(Luigi Illica)和契亚克萨(Giuseppe Giacosa)改编自法国剧作家萨尔杜的同名戏剧。讲述拿破仑战争时期，女歌手托斯卡和情人与狡猾的秘密警察局长斯卡皮亚男爵周旋的故事。歌剧以情人被杀害后托斯卡绝望自杀为剧终。『托斯卡』在创作上明显受到了马斯卡尼及莱翁卡瓦洛歌剧中现实主义的影响，但同时它也是一部具有普契尼特色的歌剧。这部歌剧中的音乐十分优美流畅，作曲家以柔和的旋律来缓和歌剧中深沉的悲剧主题，使音乐与戏剧完美的统一起来，其中尤以第二幕中的咏叹调"为了艺术，为了爱情！"及第三幕中的咏叹调"今夜星光灿烂"最为著名。

崔耶拉和克拉耶丝在浇灌菜园的同时讨论到『托斯卡』，崔耶拉觉得歌剧过于激烈，克拉耶丝认为如果荷莉叶特去看肯定会哭，简单谈话间流露出的成熟在一期生里面只有她们两个拥有。

镜头一转，乔瑟和荷莉叶特正好来到托斯卡跳河的地点，荷莉叶特问是不是托斯卡有什么伤心的事情，乔瑟想了想：不可置否。一句问答，几个眼神，兄妹之情和荷莉叶特对乔瑟的依赖满溢于两人之间。

安琪莉卡与马可在车中待命，马可无意间讲起『托斯卡』的故事，如同昔日给安琪莉卡讲述『意大利面王国的王子』一般。讲到一半，安琪莉卡问："那么这个故事后来又怎么样了呢？"马可猛然想起安琪莉卡的记忆问题，当初全心全意讲的童话被简单遗忘的挫折感掐住他的喉咙，"……我已经忘记了"马可退缩地回答道。两人的感情和相处状态，此刻已经不用其他说明。

新出现的兄妹组合佩特莉琪和贝纳鲁德，在这里是头一次露面。贝纳鲁德在讲完『托斯卡』剧情之后冷静分析道"这和其他意大利歌剧还不都是一样，都是以死结尾，意大利国民真是相当喜欢悲剧的国民呢"。佩特莉琪只是默默地听着，一如往常，健谈的辅佐官和沉默的义体，两人自然不过的相处，却举重若轻地引出了"悲剧"这两个字。他们在讲的，不仅仅是歌剧『托斯卡』。

镜头再转，谈话回到浇灌菜园中的崔耶拉和克拉耶丝，"为艺术而生，为爱而活，这样的歌，黎各听到后又会有什么反应呢"崔耶拉问道。克拉耶丝抚摸草帽边缘抬头仰望，"这可就难说喽"她回答道。

少女和辅佐官们谈论的中心、理应在观看戏剧的的黎各此刻却双手鲜血地攻击着一个敌人，吉安冷眼旁观。『托斯卡』的故事，和黎各完全无关，她只是在衷心演绎另一出注定没有好结局的戏剧。

几组人物或平常或热烈的讨论与黎各吉安的行动形成强烈对比，一边代表日常，一边代表日常掩盖下的真实。意大利国民喜欢的悲剧故事，正在这些兄妹之间真实演绎着，这种鲜明对比散发出浓郁的悲伤，因为结局是已经注定了的。

# 佩特莉琪 Beatrice

佩特莉琪和辅佐官贝纳鲁德出场次数屈指可数，但每次出场都会起到画龙点睛的作用。

两人组合很有意思，佩特莉琪非常沉默，而贝纳鲁德则恰恰相反，是个可爱的话痨。在『托斯卡』剧情之后，下一次两人有印象的出场已经是面对贾克摩的钟楼之战了，但这一次的印象却深刻得让人无法忘记。

难得的，在战前佩特莉琪没有如往常般沉默，听了辅佐官那能够安抚心灵的长段无谓唠叨之后，开口与贝纳鲁德交谈

“……贝纳鲁德先生”

“哦，怎么了，蓓琪（昵称）”

“死亡是一件恐怖的事吗？”

“我说你啊，这可是人生中最坏的事哟”

“我无法理解”

“哈哈哈！！那你可真是幸福啊”

第一次考虑到死亡的佩特莉琪，也将第一次面对死亡，而这第一次就牢牢地抓住了她。伏笔不只有佩特莉琪与贝纳鲁德的对话，佩特莉琪战前与崔耶拉的对话也对后面佩特莉琪赴死起到至关重要的作用。

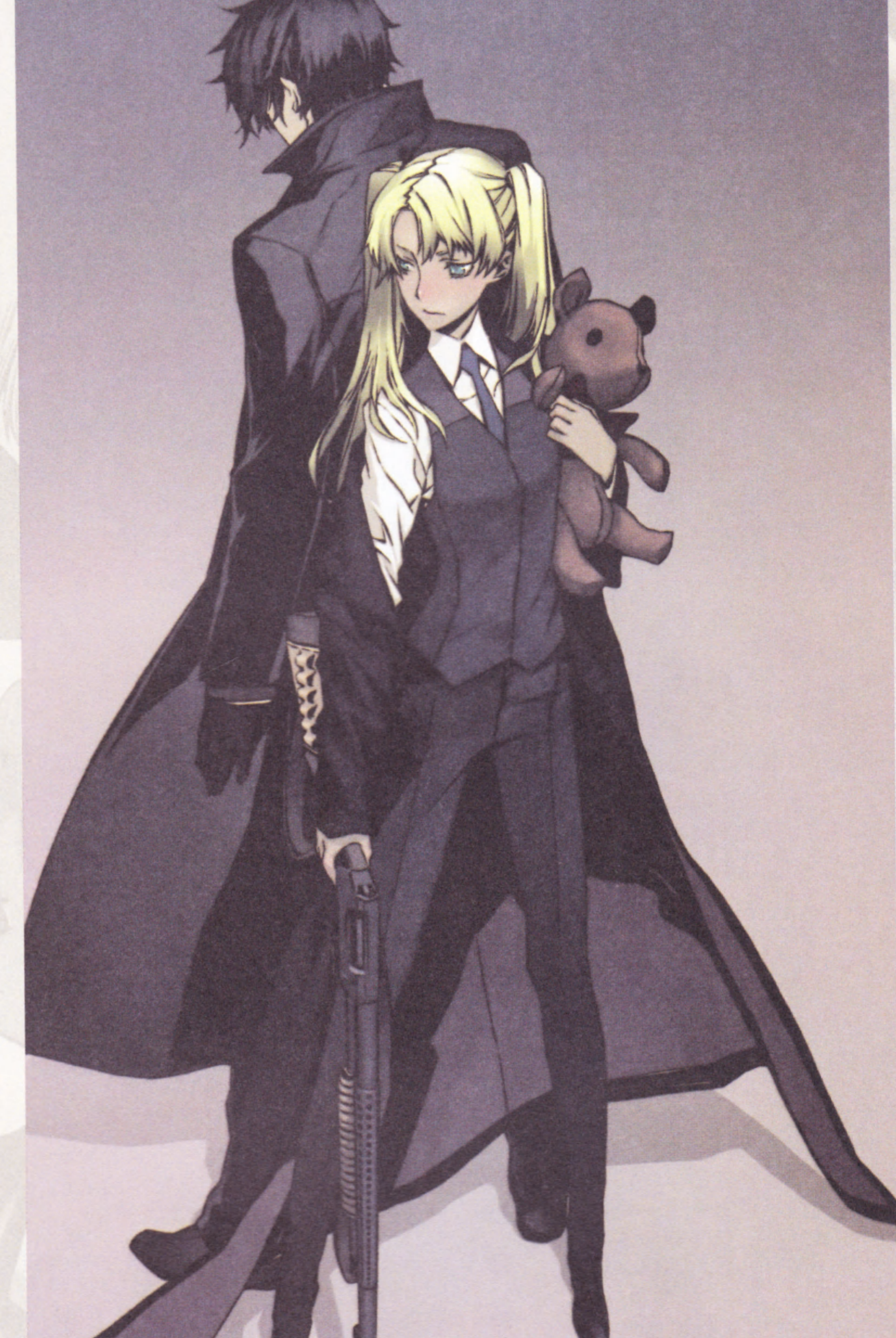
此时的崔耶拉已经打开了与合榭之间的心结，全心全意想跟合榭一起活下去。崔耶拉正在锯短来福枪的枪管以便更好作战，交谈起源于佩特莉琪。

“在锯短枪管吗，崔耶拉”

“恩，不知道为什么至今都没这么做过，不过总不能老是因此而受伤吧，今天一定会平安回家的！”

就是这句“今天一定会平安回家的”……

战斗开始，佩特莉琪与崔耶拉负责从外墙直接突击钟楼顶部。达到顶部后两人发觉不但贾克摩没有在楼顶，而且楼顶还是一个陷阱——





安置着一颗巨大的飞弹。关键是公社的命令是不许两人撤退，必须先找到贾克摩。在这种进退两难的情况下，相田裕开始分别描写两个人的心底想法。崔耶拉比较单纯：

“义体都一样，是用来战斗的傀儡，没有思想，没有目的”

“但是我不一样，合榭，我是为了活下去而战斗！”

另一方面佩特莉琪第一反应却不是自己的想法，而是在出征之前与克拉耶丝的对话，克拉耶丝说：

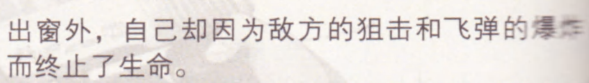
“崔耶拉她……一定要长命才行”

“为什么？”

“因为很多人希望她长命……”

此时的佩特莉琪没有想太多，脑子里满满都是崔耶拉在战前的那句“今天会平安回家的”。如果不做些什么，无法撤退的崔耶拉就会死在钟楼顶部。不知道死亡为何物的佩特莉琪用她弱小的身躯扛起了重半吨的飞弹，努力将它扔出窗外，自己却因为敌方的狙击和飞弹的爆炸而终止了生命。

如果佩特莉琪能够理解死亡的话，或许就会想着自己逃生；如果佩特莉琪不是义体的话，或许就会以自己的意识为主，而不被他人的话所影响。我一直不喜欢慷慨赴死一说，主动走死的人十有八九不会是宣传的那么慷慨，就连佩特莉琪这样的义体少女都不例外。在扛着飞弹走到窗边，被狙击手击中的时候，佩特莉琪的表情既惊讶又恐慌，这一刻她理解了死亡的恐怖，但是为时已晚。临死的佩特莉琪才是一个少女真正应有的反应，而之前的佩特莉琪只不过是一具被称为义体的傀儡罢了。甚至于，因为崔耶拉和克拉耶丝的话去救崔耶拉的行为，



都不知道有几分是出于寂寞少女间的友情，有几分是出于惯性的对他人命令的服从。佩特莉琪最后的闪光在我们心中留下一个深刻的、美好的少女形象的同时，又告诉我们义体就是如此悲哀的存在。




Episode

我喜欢内容沉重的作品，因为它们富含哲理与人生体验，但是少得可怜的勇气往往只能支撑自己看完前半部分。这些作品的前半部分通常乐观积极，充满活力，如同人生的青少年时代。而后半部分则暮气沉沉，很容易被现实以及命运压垮，就像步入老年时代。关键在于前半部分充满着希望，而接下去之前的希望会被命运之手一条一条毫无遗漏地切断，典型如各色大河剧，鲜有善终。但是沉重的剧本，其精髓往往在于后半段，舍弃主角无敌的轻松小品而去看这类作品，无非是在自虐。没有勇气看后半段的我，或许连自虐都称不上，不过是怀着少年心态的叶公好龙而已。『Gunslinger Girl』却是一部不得不看完全部的灰暗系作品，其从一开始就不断在暗示少女们的悲剧结局，因此还是可以忍耐心痛看下去——人的惯性真是可怕。但当看到安琪莉卡离开人世之后，心情还是难以抑制地突然爆发。摇摇头看下去，到荷莉叶特和崔耶拉死的时候却麻木了，人的适应力真是可怕。义体可以看成是超越人类的存在，也可以看成是不完全的人类，所以很多义体直到死也没有适应残酷的命运。不知道在哪里看到过这样一条评论“谁说义体是强大的，作品从头到尾都在传递她们是多么的易碎和脆弱”。

用少女的美好以及对幸福的追求来衬托现实的残酷，比起『机魂末世录』这样的末日系灰暗作品要高明的太多。后者可以当成笑话来看，而前者却会不经意间将人拖入其中。『Gunslinger Girl』经过10年连载走到现在，牵动了很多人的心，总是忘不掉第一次看动画第一季时候的那种感觉，微笑却又不经意湿了眼角。在即将完结的时候，要谢谢相田裕，给我们带来如此感动人心的作品。

“活着不一定是幸福，而死去也并非全是不幸”

荷莉叶特、崔耶拉、安琪莉卡、克拉耶丝、黎各、派特洛希卡、佩特莉琪……她们之中的几个可能已经死去，但发自内心的，希望她们都能够得到幸福，一个不漏。▲

# 从初雪纷飞到落樱时节的毕业颂歌
## ——『はつゆきさくら』与四季系列回顾

A Ode Story From First Snow To Cherry Falls

■文／微光
■责编／如月千华、JEDI
美编／晗酱

はつゆきさくら
White Graduation
初雪樱花（暂译）

日本樱花盛开的季节——3月，恰好是毕业的季节，大大小小的工口游戏厂商很喜欢在每年的这一期间应景推出以毕业为话题的作品。今年2月底出现的，被SAGA PLANETS社称为“四季系列”终结之作的『はつゆきさくら』便是其中之一。尽管该作对“毕业”的表现和对其寄托的寓意多少有些牵强，但这款作品在冬末春初的淡季里还是取得了不错的成绩，因而在玩家心中为系列留下了一个美好的句号。

虽说所谓的“四季系列”纯属后来加上去的设定，但这由于作品之间，在STAFF和内容上存在或多或少的相似之处，当做系列看待也无可厚非。所以如今先让我们走进终结的『はつゆきさくら』，再对整个系列做一个简单回顾吧。

# 四季轮回的终章

## はつゆきさくら

The end of rebirth of the seasons

- 游戏名：はつゆきさくら
- 公司：SAGA PLANETS
- 原画：ほんたにかなえ，とらのすけ，ちまろ
- 剧本：新島夕
- 主题歌：fripSide，KOTOKO
- 发售日：2012 年 02 月 24 日



## 序章／内田川边的第一场雪

FIRST SNOW IN UCHITAKAWA





故事的主人公河野初雪是白咲学园的三年级生。作为一个有着学园番长称号的不良学生，他某天夜晚在旧街区闲逛的时候，因为追逐一只兔子遇上了神秘少女玉树樱。和所有的 GAL 一样，一开始碰到的陌生女生通常都会在接下来的日子转校到主角身边——樱也不例外，而且和所有转校生都应该有的剧情，转校之后的第一件事是校园参观，她的导游便是早已内定好的初雪。当所有的玩家想当然的以为游戏会继续这样走日常的萌作路线的时候，气氛突然间起了变化，出现了一个奇异的名词，返魂香——呼唤死者回到现世的灵香。而在这个城市里，存在着大量因为返魂香而继续存在于现世的“故人”。

在校园参观的最后，樱指出初雪身上有着故意擦上的返魂香的味道。而这个时候整个街道现在正受到幽灵的侵略，春暖花开季节里，幽灵便会像潮水般地涌入，把一切生的气息抹去。而樱自己是为了寻找这些幽灵的王——Ghost Child 而来到这个街道的。初雪沉默地听着，也回答了樱自己使用返魂香的理由：为了寻找某个 Ghost，然后去复仇。

既然大家都要去寻找幽灵，两人也理所当地结成了联盟。樱和初雪每天放学后都在大街上闲逛着搜索幽灵的踪迹。和初雪同在一个咖啡馆打工的前学生会长小坂井绫，旧友东云妻的妹妹、学生志愿指导委员会的委员长东云希，以及被不明身份的人擦上返魂香的诅咒公主あずま夜，还有来自俄罗斯的应试少女シロクマ——随着这些女主角们依次登场，故事慢慢地铺开。

在初雪和樱的搜索之下，终于找到了传闻中 Ghost 出没的地点——旧街区的一间废旧宾馆。众多同伴在废旧宾馆搜索的途中，和樱一组的初雪当真遇到了 Ghost，并因此陷入了危机。就在危急关头，和樱形影不离的兔子突然间起了变化。失去意识的樱化身为另外一位初雪早已认识的人物：木花咲耶（コノハサクヤ）。咲耶轻易地击退了 Ghost，让冒险平安无事地结束了。可是冒险结束却是整个故事的开始。原来初雪寻找的并非是幽灵，而是和幽灵有关的人——咲耶。事情也在这一刻真相大白：原来在两年前，咲耶夺取了一直守护在初雪身边的最重要的家人——兰的魂魄。只给初雪留下了兰的躯壳和回忆中的只言片语。为了从咲耶那里夺回兰的魂魄并对整个街道进行复仇，初雪成为了樱所寻找的 Ghost Child，Ghost 的王。

「就算春天不会到来，我也无所谓了」

「比起那些事，我们还是开始这个最后的冬天吧」

「开始向着这罪业深重的街道」

「——复仇」







## 小坂井绫篇／回忆中的春日

spring days in memory

木花咲耶第一次在初雪面前出现是在两年前的冬天。她一出现便把和初雪一起生活着的少女——兰的灵魂夺走了。从那天起，初雪被怨灵们驱逐出自己和兰一直居住着的废旧宾馆，并且被四周的怨灵告知，只有成为 Ghost 的王——Ghost Child 才能再次回到那里。失去了亲人和居所的初雪孤独地在流浪了一年。然而当第二年冬天到来的时候，初雪十分偶然地遇上了曾经也是白咲学园学生的晃（アキラ）。

因为手头拮据，初雪答应了帮助晃复仇以获得生活费。在相处了一段时间之后，晃才说出了复仇的理由。原来晃的朋友在一次外出狂饮的归途中，被同伴丢弃在路边冻死了。晃是为了这个才向他们进行复仇。而在复仇过程中，初雪的举动早就引起了当时还在白咲学园的小坂井绫和学生会长东云妻的注意。还因为绫，初雪和东云妻在学校的旧道场里爆发冲突。后来绫出现阻止了冲突，并带着初雪从东云妻面前离开。

认为自己没有无需善待，自以为看穿了那些虚假善意的初雪质问着绫为什么要这样做。而这时犹如大姐姐一般的绫这样回答道。

「告诉你吧」



### 小坂井绫

KosakaiAya　CV：佐本二厘

画师：とらのすけ

白咲学园的毕业生，在主人公打工的咖啡店里当服务生的年上女性。在校期间曾担任过学生会长一职，可现在却因为考试落第而过着浪人生活。虽然对待任何人都和蔼可亲，但有时候也会表现出令人捉摸不透的一面。



「我会如此介意你一人，是因为你比我周围的任何一个都更凄惨得碍眼」

「只是可怜得看不下去了而已」

「孤独却又无法彻底孤独到底，想要求助却又不说“帮帮我”」

「所谓的寂寞就是那么回事。你只是害怕变得寂寞而在挣扎着吧」

听到绫的这些话，初雪不由得哑然失声。完全被绫说中了的初雪听从了绫的安排，搬进了绫打工的咖啡厅。习惯了流浪的初雪很快适应了咖啡厅的氛围，也知道了关于晃的一些情况。原来晃和绫是两姐弟，并且两人都是剑术名门的子女。晃是因为和自己剑术的后辈发生了某种过节而被退学的。

初雪在咖啡厅里面也度过了一段平和的日子。然而这一切却因为白咲学园圣瓦伦丁祭前的恐吓信打破。当圣瓦伦丁祭到来的时候，初雪才明白原来寄出恐吓信的正是晃，他这样做是为了报复姐姐。因为晃恨姐姐在自己退学后还能平静地生活着，恨着他姐姐的一切。得知晃心情的初雪想起了自己和绫的相遇，以及她在只言片语中流露出的迷茫和失落——可什么都不知道的晃却自以为是地认为绫是在平静中生活着。他认为只有自己是不幸的，羡慕着他人，憎恨着他人，可看上去悠闲地生活着的人们，也深藏着无尽阴暗的烦恼。独自流浪的初雪，也曾经幻想过有人会来敲开自己的心门，来安慰自己。然而这一切都是自己的幼稚的幻想。人总是需要长大，总需要单独挑起自己的命运。这样想的初雪告别了过去那软弱的自己，并产生要保护绫的决意。站到晃的对立面，粉碎了晃的阴谋。





然而一切却远没有结束。晃其实原本在一年前的冬天就已经死了，他口中那个冻死的朋友其实是他自己。因为深深的愧疚，绫使用用返魂香将因为仇恨成为 GHOST 的晃召唤回了生者的世界，并且绫为了能让晃能继续在生者的世界活下去而准备牺牲自己。知道一切的初雪和想竭力保护晃的绫回到旧剑道场进行对决。在对决中初雪隐藏了自己对绫的感情，在净化了晃的灵魂之后还消去了绫和自己这一年间相处的记忆。舍去了自己最后的一点依恋，成为了真正的 GhostChild。

本以为这样的两人就不会再次有交集的初雪代替绫继续在咖啡厅里打工，然而绫却因为考试失败而重新回到原来的咖啡厅就职。虽然绫再次进入到自己生活，可是初雪为了自己的复仇而把从前的回忆深埋自己心底，走向那最后的冬天。



## 玉树樱篇 Part.1 / 1095天的严冬

long last winter

咲耶时隔两年的再次出现，为初雪最后的冬天拉开了复仇的序幕。然而她就是樱身边的兔子，而且出现在离自己这么近的地方远远超出初雪想象。搞不清咲耶真实想法的初雪采取了回避她的态度，而这同时必须躲避着樱。但这样的态度却让樱更想留在初雪身边。终于，樱抓住了和初雪单独相处的机会向初雪告白。直到这时初雪才恍然大悟。原来自从樱闯进自己的生活，自己就喜欢上她了——必须去复仇，必须为死去的灵魂洗刷怨恨的自己喜欢上了樱。就在初雪不知道如何面对樱的告白时，原本被咲耶夺去魂魄的兰不可思议地出现。而且为了让初雪忘掉樱，竟然把他软禁到居住的宾馆里。

初雪在学校缺席很快引起了大家的不安，大家在东云妻的提示下，决定再回去之前探险过的废旧宾馆寻找和初雪相关的线索。然而一直和樱在一起的咲耶却提醒樱，若是去了就无法在回到现在这样天真的时光了。可是即使如此，为了再次见到自己喜欢的人，樱还是决定要去。而早知道樱会这样选择的咲耶则给了她一把银剑用以救回初雪。

来到宾馆的众人很快就发现初雪被 Ghost 困在里面。在一场恶战之后大家各自散去，把樱独自留了下来。不久，初雪恢复了意识。看着留在自己身边的樱，初雪说出了自己内心深处掩埋已久的话。原本把心封锁起来，一心一意为了复仇而前进着的自己，为了在复仇后能和自己最重要的人相遇的自己——遇见了樱，喜欢上了樱，没办法继续复仇了。

放下复仇的初雪和樱一起，在毕业前的一个月中留下了以前所从未有过的快乐的回忆。卡拉 OK，球场，游泳池，和平常的学园生活一样，初雪找到了自己从来未有过的幸福回忆。可是这一切也很快迎来结束的时刻。一次偶然，初雪发现他和樱在一起的照片里，樱无一例外都被一股强光所遮掩住。带着不详预感的初雪向樱询问，樱说出了自己的过去——






在十年前，这所宾馆里举行过一个宴会。为了两个街道的统一，和庆贺一对少年和少女所即将定下的婚约。然而为了能在两个街道的统一中取得更大权力的集团——カスガ策划了一场事故，从此阴阳相隔的少年和少女各自背负上了沉重的诅咒。然而少年因为沉浸在报仇中，忘记了曾经相遇的少女。而再次和少年相遇的少女，也即将走到她的终点。听了樱的话初雪无论如何都不相信樱是Ghost，更别说按照樱的要求把樱净化了。可是这时一直讨伐着樱的カスガ集团再次出现，并且出剑消灭了樱的灵魂。留下了初雪一人。

如此一来，再次陷入悲伤之中的初雪决心重新开始复仇计划——这一次是为了两个人。为了向夺去自己一切的人复仇，初雪不惜一切地要刺杀カスガ集团中和爆炸有关的一位首领。然而察觉到这一切的咲耶、希和夜等人为了阻止初雪走向不归路，用计把初雪骗到学校的体育馆。可当马上就要制伏初雪的时候，绫竟然意想不到地出现救走他。

原来绫因为偶然记起了一年前与初雪经历的事，也知道了初雪之所以被称作GhostChild，是因为初雪被100个Ghost附身在身上。假若复仇失败，初雪就会被Ghost的怨恨所淹没。假若强行净化初雪身上那100个幽灵，初雪就会变成一具空壳。这些同样被Ghost附身过的绫十分明白。所以只有让初雪复仇成功，才能平安地洗刷掉身上幽灵的怨气，让初雪重新开始。为了各自的四年，两方在宾馆展开最后的决战。在这场战斗中，咲耶说出了当年自己和初雪相遇时，初雪所不知道的故事。



## 玉树樱 Tamaki Sakura

CV：山羽みんと
画师：ほんたにかなえ

在离毕业只有不到三个月的时期月转学来到白咲学园的神秘少女。自称为了寻找某样东西来到这座城市，以前似乎并未在学校上过学。对现在的生活充满了新鲜感。性格天真烂漫。面对身为不良学生的主人公也毫不畏缩。







# 玉树樱篇 Part.2 / 从初雪到樱开

from first snow to Cherry blossoms



咲耶的真正身份是引导 ghost 回到原本所属之地的精灵。数年之前咲之所以出现在废旧宾馆耶并不是为了夺走兰的灵魂，而是为了寻找另一个 GhostChild——樱。

发生爆炸事件的宾馆土地中聚居着精灵，精灵因为其土地被人的鲜血染红而怒不可揭。为了镇守着精灵并且守护初雪，樱作为 GhostChild 留在了宾馆里。若是当时把樱净化的话，樱镇守着的精灵便会蜂拥而出，把整个城镇变为死城。面对这个情况咲耶想了个办法：用两年的时间在整个城镇焚起返魂香，把樱召唤回生者的世界，并满足她的一个愿望，并借此来净化精灵们的怨气。樱许愿要和初雪再会，于是返魂香使其拥有了能够行动的实体，同时她又希望自己能遗忘痛苦的过去，所以再次出现在初雪面前的她失去了过去的记忆。

时间回到现在，了解了过去的初雪，并没有因此放弃复仇，反而为了逃避自己无处发泄的感情而变得更加坚持——因为现在樱已经是初雪世界的全部。原本，面对拥有 GhostChild 之力的初雪，其他人是难以抗衡的，但在和樱度过的时

间，初雪身上的 Ghost 已经被樱弱化了，所以除去幽灵的同时并不会伤害初雪。即便看着 Ghost 一个个被自己曾经的同伴净化，初雪依旧坚持选择复仇。即使不能再次与樱相见，初雪也没办法停止自己对樱的期盼，不能停止自己对樱的身影的追求。

“就算自己见到的是幻影也好！在复仇中那充满幻影的，狂气的世界是离樱最近的地方。”

这样叫喊着初雪退回到宾馆里面，准备带上只剩下躯壳的兰离开重新开始。没想到这时真正的兰出现了。原来兰的灵魂并没有被咲耶给净化。准确的说兰并不是 Ghost，而是生者通过返魂香而生出的魂魄。兰也是那场爆炸之中受害者，她一直都在欺骗着初雪，利用初雪的感情鼓动他去进行复仇。但是面对兰的自白，初雪对这一切都



毫不在意，因为兰是他唯一的“家人”，是兰一直陪伴着自己他才能度过难熬的时光。而听了初雪的话，兰也如实说出了心中的期望：

“一起毕业吧，初雪。”

毕业，那不仅是走出学校的仪式，更是告别过去走向崭新未来的象征。此刻窗外同伴的叫唤声，同伴们的羁绊，这些是初雪这三年来努力所争取到的，初雪并不是孤单一人的。

“回到生者之中吧。”

留下这样的话，兰再次离开了，而初雪只能茫然地站在原地不知往何处前进。这时窗外居然飘过了零星的樱花瓣。在此处一直守护着初雪，而初雪却有从未注意到的声音也一同响起：“来吧，外面已经是春天了。”

这个是樱的声音！虽然初雪已经无法再触碰到樱，无法再看到樱。可是樱却一直留在初雪的身边。无论是 10 年前事故之后初雪失落的日子，还是在春夏秋冬的轮回中，还是已经无法再见到樱的现在——已经成为属于另一个世界的存在的樱一直用目光守护着初雪。只是初雪没有发现，也无法察觉到。就像那些离开这个世界的人至始至终都在重要的人的心里活着一样，在痛苦的时候他们轻轻地拭去你的伤痛，在迷茫的时候轻轻地地在背后推你一把。这些初雪不曾察觉的，守护着自己的目光其实一直都没有远去，一直都在自己的身边。在这个声音的带领下，初雪走出了大门。在传说冬天和春天交替时会见到逝去的人的一刻，初雪见到了自己的亲人，还有樱。樱也说出了自己一直以来没法说出的誓言。

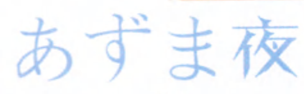
「季节总会交替轮回。我不会说我身在天涯也永远铭记。」

「可是，直至你成为大人，直至你从这个场所毕业」

「直至那一刻，我都会发誓挚爱不渝，同甘共苦。」

就像生者在梦中见到逝去的人那样，逝去的人们也注视着生者的梦。所有的人都不曾远去，为了这些最重要的、令人怀念的家伙，自己在这无聊透顶的世界活下去，又有什么关系呢？这样想着的初雪在最后放弃了复仇，并且净化了自己身上最后的 Ghost，回到了生者的一方。至此，樱的誓言到达了终点，初雪也真正地坚强起来。

在这不停重复的春夏秋冬之中，从第一场雪开始，直至樱花开放的故事也宣告结束。带着樱的回忆，还有大家的羁绊，初雪和他的伙伴们一起走向了樱花灿烂的毕业典礼。



## あずま夜

Azuma Yoru　CV：桐谷华

画师：ちまろ

白咲学园 2 年生。性格开朗活泼，交友广泛。经常练习溜冰，而且技术高超，据说甚至被列为世界大赛参赛选手的候补名单。做事认真严谨，总是对初雪邋遢的习惯说三道四。



# 作品评价与杂谈

はつゆきさくら

evaluation and tittle-tattle

## 附记/不一样的樱开

a different Cherry blossoming







在『はつゆきさくら』(下称『初雪樱』)游戏中，除了引领这主角走向最终毕业的樱，还有其他几位各具亮点的女主角。あずま夜，在县的花样滑冰比赛中曾经以前二的身份晋级选拔，却因为第一位的前辈意外受伤，被流言诬陷她是诅咒着那位前辈，从而背负着“诅咒之姬”这一莫须有的骂名退出了冰场。然而在即将转学的最后一个冬季，为了向镇上的人证明自己的过去，小夜参加了最后的比赛。小夜线全篇都讲述了镇上的舆论给予一个无辜的女孩的暴力。和为了统合两个街区而夺去初雪幸福的过去一样，小夜在冰场上起舞的自由也被夺去，有着相似的背景的初雪和夜走到了一起。然而，流言的传播并没有罢休，以至最后的舞台上把小夜逼到几乎无法比赛的地步。这时初雪出现了，为了小夜的新生初雪放弃了复仇，而选择是陪夜走完自己最后一个冬天，并为街道留下一个罗曼蒂克的冰上的传说之后消失了。

在东云希的路线，和进路委员会的大家一起的充满爆笑的进路指导中，希和初雪不知不觉地从在意对方到喜欢对方。毕业礼的前夜，希的哥哥东云妻和一帮前剑道部的伙伴们把即将举行毕业礼的礼堂封锁起来，准备洗刷已经死去的剑道指导老师来栖幹久的污名。来栖老师在去年瓦伦丁节祭奠时，为了保护严惩闹事者的东云妻等剑道部的部员，独自揽下了所有罪状而离职。在离职后不久，又因为出手阻止一件欺凌弱小的事件而意外死去。东云妻实在是无法忍受来栖老师死去之后还被说成是滥用暴力的人。所以决定以毕业礼为要挟，让进路指导委员会的指导老师，也就是来栖的妹妹来栖三木来挽回他的名誉。然而这样做，东云妻自己和剑道部的伙伴们就肯定无法毕业，当初保护他们，为了让他们顺利毕业而离职的老师所做出的努力也失去了意义。明白了这一点的希在礼堂中和自己的哥哥进行了对决，最终在初雪的助阵之下希赢得了胜利，而最终初雪也放弃了复仇，并在希的毕业礼上归来，大团圆结局。

シロクマ线中描写了对初雪怀有爱慕之心的纯真少女的故事，可是这条线最终只有一个悲剧的结局。原来シロクマ并不是真的从俄罗斯来的，而是十年前的事故的幕后关系人的孙女。不知道什么原因阴差阳错的也跑到初雪所在的咖啡馆打工，并且喜欢上了初雪。然而初雪由始至终都没有对シロクマ有过好感，可谓是落花有意，流水无情。

初雪在这个故事中执意要进行复仇，不惜把シロクマ控制住作为人质。但最终在千钧一发之际把シロクマ救出火海，最后带着对她的歉意葬身在火海之中。尽管是一段没有结果的恋情，但是对シロクマ来说，和初雪在店里一起度过的日子就像是一盏暖暖的灯火，温暖着シロクマ直至毕业。





## 冬云希 ShinonomeNozomu

CV：杏子御津
画师：ほんたにかなえ

比初雪小一岁的学妹，相当脱线的志愿指导委员长，明明是别人推到自己身上的职务，她还是一丝不苟地去努力完成，被新岛称为“可爱的笨蛋。”目前负责担任学校里吊车尾学生们的商量志愿的对象。



## 雪和樱狭间的旋律

melody of snow and sakura

『初雪樱』的成功，还有另外一个重要的不可忽视的地方——音乐。全篇总共使用了包括OP和ED在内的41首曲子。给笔者留下深刻印象的莫过于『１０９５日の憂鬱』和『桜の心』。其中『１０９５日の憂鬱』的旋律响起，反复让人体味了男主角的孤独，渴望关怀却又被忘记在角落，只能怀抱自己过去曾经有过的幸福，保护着软弱的自己。而『桜の心』正好相反，就像女主角樱本身的存在一样，引导着你走向那樱花盛开的季节，走出那阴暗的孤独的角落。迎接那暖暖的春天的到来。每次音乐响起就好像面前飘过象征着重新开始的樱。

游戏中一共收录了三首OP。第一首I' ve的『Freak Of Nature – Start』。飘渺的歌声和节奏就像那如在云雾之中的复仇的真意。反复地调动起玩家的胃口。第二首fripSide的『HesitationSnow』，强烈节拍的摇滚，既象征着接下来波澜起伏的剧情，又让人开始纠结初雪和樱的结局。值得一说的是『HesitationSnow』是试玩版最后的曲子，估计有很多人都因为这首曲子而迷上了这个游戏。而第三首KOTOKO的『Presto』，轻快的节拍预示着主角们的新生也为整个游戏定下了最后的调子。剧终时『風花』那平和的旋律，还有最终章的『GHOST×GRADUATION』歌词中那句淡淡的“卒業おめでとう”。既贴近了剧情，又让人难以忘怀。

## 谈谈『初雪樱』的缔造者

the architect of hatsuyukisakura

说道『初雪樱』，就不得不提其剧本家——新岛夕。一个熟悉SAGA PLANETS作品的玩家都不会不知道的名字，他以『聖炎天使エレアノール』（07年）出道，本次提及的“四季系列”新岛夕皆有参与撰写剧本，当然，更多的玩家最初接触到新岛的作品还是『ナツユメナギサ』。而说起新岛，就不得不提其最有名的特色——郁。

『初雪樱』当初提出完全由新岛进行剧本写作的时候，很多玩家都会想起同样是新岛企划的『ナツユメナギサ』。最后把男主角送回“老家”的写法使得许多被之前的治愈了的玩家有了不少的抱怨。而本次大批玩家看了官方宣传页面上充满废萌作的介绍去下了『初雪樱』试玩版，结果都不禁惊呼上当。以前是到结束才宣告男主角回老家，现在是一开始就宣告男主角是死者了（笑）。这样以复仇为主线的gal剧本新岛以前并没有尝试过，自然就出现了对新岛驾驭这样的主题的疑问的声音。然而在正式版推出之后，这样的疑问基本上被消除了。新岛无论是在对男主角一开始那种孤独的气氛渲染，还是执意复仇到最后直下复仇的转变，都体现出了他在渲染气氛方面的长项。只不过，最后把男女主角离别也体现了他一贯的郁结局作风，这使得对剧本有怨念的玩

家有增无减。

这种郁，是新岛的一种坚持，很多人对这种偏爱表示疑问，但在“四季系列”的画集访谈中，也透露促成自己想成为工口游戏写手的契机是大学时的一次失恋……或许他在作品中大肆传播“深宅大怨”正是他“报复社会”的行动呢？（笑）当然，除了郁之外，新岛的剧本也还具有一些其他独到之处，比如文字常常带有诗歌的韵味——这并非指古韵和古风诗句，而是现代文青所喜好的新诗，现代诗以及颓废派的风格，虽然读起来多少有些中二的气质，但这还是获得了不少好评。

另一方面，出色的剧本渲染却掩盖不了新岛在写作上的短板。首先，新岛并不擅长战斗部分的写作。满篇的重复单调的语句，使整个剧本的评分下降不少。其次他虽然能把男主角最初想要复仇和最终放弃复仇两件事说得很好，可通篇的过程描写却略显粗糙。在游戏发售前的某此访谈中，他谈到以前为了考虑到作品的统合性问题，对人物和事件描写时都处理得比较收敛，而本次单独上阵可以去挑战一些以前做不到的事——的确，『初雪樱』作品中人物的形象比前几作更加统一，各路线之间表现差别也不是很大。但新岛“放手一搏”却带来了之前从未有过的缺点——设定过于繁杂，故事线索不清晰，情节之间的联系晦涩难懂。如果只是当作一个萌作，阅读起来不会有困难，单纯追求一个高潮和感动也问题不大，可若要对其故事内容进行仔细推敲，就难免不碰上理不清的细节。

虽然有着这些缺点，却不能掩盖整个游戏的成功。批评空间上 568 票数投票也能获得中央值 85 的高分实属不易。创下了 SAGA PLANETS 所有作品中的得分最高的记录。同时在销售上也获得好评，成为一部叫好又叫座的良作。



## シロクマ Shirokuma

CV：涼屋スイ
画师：とらのすけ

在女主角中年纪最小的一位，给人留下可爱小动物的感觉。她长着一头银发，自称来自俄罗斯，嘴上却说着一口流利的日本语，身上充满谜团。为了应对数月之后的考试，她在初雪打工的咖啡店里住下。

# SAGA PLANETS 公司与四季系列另三部作品回顾

SAGA PLANETS and four season series

## 关于 SAGA PLANETS

about SAGA PLANETS

对于 SAGA PLANETS 这间公司，大多数人所知道的都不多。简单的说来，它是 Visual Arts 的一家子公司，之前出过『ナツユメナギサ』这款名作，而最近引起话题的『初雪樱』是最新作。它并不能算是比较有名的一家 GALGAME 会社，然而就是这样的一家会社，已经有了 15 年的历史。

在 1997 年的某天，当初位于大阪东天满的 Visual Arts 事务所里接到的一通电话，促成了 SAGA PLANETS 的诞生。作为一家 18X 游戏厂商，SAGA 这一词并非我们熟悉的“传说”的意思，是日语中“性”字的特殊读音。当初的社长本来是想把新公司叫做サガフロンティア（SAGA FRONTIER，性之开拓者……不是某著名 RPG 哟～）。可是好像名字过于直白，所以才改成サガプラネッツ（SAGA PLANETS）。这是因为当初觉得名字有宇宙的感觉好像不错，然后为了表明有多为成员所以取了 PLANET 的复数形式。之后总会多次被人问到公司名字的含意，所以就直接把名字解说成“サガ（性）の惑星”……

品牌刚刚建立的时候并不像给公司取名那样充满欢乐。据说当时的 SAGA PLANETS 社长一天之中好像有五分之四的时间都处于梦游状态，会社基本上停滞了下来。看不下去的总部把另外一个对 SAGA PLANETS 至关重要的人物，现任社长ふる氏，派到公司之中，公司这才基本上运转起来，才开始正经地做 GALGAME。而随之诞生 SAGA PLENTS 的第一个游戏——『骸（むくろ）～メスを狙う顎～』。作为处女作，这是一款后来难以想象的纯粹凌辱系拔作，评价也很低，感兴趣的朋友可以自行搜索一下。就性质而言，这个游戏是现在的 SAGA PLANETS 所不可想象的，ふる社长也



说来这就像是 SAGA PLANETS 的黑历史。

当这部作品推出之后，一手创立了 SAGA PLANETS 的前社长离开了公司，公司就如暴走战车一样连续推出了多款延续了黑历史风格作品。直到『恋愛 CHU 问！～彼女の秘密はオトコのコ？～』这部有 I' ve 参加其音乐制作的 SAGA PLANETS 第一部萌作的诞生。该作在当时获得了 3 万的销量，并且其动画化也被提上了议程，虽然最终没有实现，但是这部作品使SAGA PLANETS 开拓了萌作路线，早期的鬼畜风格也在下一作『鬼医者』画上了句号。

与 SAGA PLANETS 漫长的黑历史中大量阴暗的人物相反，走上萌系道路之后，公司作品最大的特色，也是最不可或缺的就是开朗而且可爱的女主角。以四季系列为例，其中绝对不会看到会黑化变质的女主角，相反的都是一开始活泼开朗的女主角，最后带给玩家泪流满面的结局的居多。今天，带着这样风格的 SAGA PLANETS 所给我们带来的『初雪樱』能算得上是交出了一份合格的答卷。

好了，作为四季系列的终章的『初雪樱』获得了成功，很自然地把大家的目光吸引回之前的几个作品：『Coming×Humming！！』、『ナツユメナギサ』、『キサラギ GOLD ★ STAR』，那么们继续回顾环节——
















## 来自春季的欢闹的爱恋 / Coming×Humming ！

happy love story in spring

△ 原画：有末つかさ ，ほんたにかなえ ，
小桜りょう ，せせなやう
△ 剧本：藤太 ，姫ノ木あく ，森崎亮人 ，新島夕
△ 音乐：ピクセルビー
△ 歌手： monet、月子

作为 SAGA planets 的第二部萌系的作品，『Coming×Humming！！』推出于 08 年。其立绘和画风用今天的眼光去看的话存在着不少的问题，不过作为四季系列的起点，本作算是首战告捷。

该作的开头就给整个游戏增加了一丝幻想的色彩。一开始出现的是男主角在天空中翱翔的场景，可好景不长，他所乘坐的自己的飞行器出了故障。高速下坠的男主角还好被某样东西所接住。可是接住男主角的并不是常人，而是当地代表春天神的吉乃姬。

当她说完一段莫名的话语之后，男主角突然从梦中惊醒了，他睁眼才知道是青梅竹马的高远铃香把他叫醒了。原来男主角的老爸在外出差途中失踪，现在只能借住在家里开旅馆的青梅竹马家中，并且还欠着房租。可是既然是代表春天的神托梦过来，可想而知接下来的展开。各式各样的女主角突然间一下子冒了出来。充满欢闹的春天的故事也随之展开。

作品中的女主角虽然都是十分阳光开朗的存在，可是又非千人一面，而是各具特点。略带羞涩，却有着双重人格的思川优月；平易近人、毫无架子的美人转校生芝山美海。略显寡言，却有有些傲娇的青梅竹马高远铃香。活泼开朗，略带兄控的 loli，芝山ひなた。充满大姐头的行事风格的学生会长，南殿绫音。还有像个长不大的小孩的老师，笹部しおり。可谓是聚集了各种各样开朗风格的女性角色。然而男主角这方面，带着坐上自己制作的飞行器翱翔的梦想的男主角，比起一般萌作回家部的男主角多了点自己的志向。

作为一部 GALGAME，仅仅设计各色各样的人物还不够，没有足够的内容填充人物，那么我们看到的就只能是一堆躯壳。一般萌系作品的



注重于表面的萌，而忽略故事，内涵以及对人物的挖掘。这款『Coming×Humming！！』，坦白地说，与废萌二字只相差半米的距离。好在剧本方面『Coming×Humming』通过适当地设定起伏——优月时隔多年的重新记起的爱恋，芝山美海面对着的亲人的离别及对男主角可能离开的恐惧。男主角和ひなた最后在分离时的不舍——虽然没有格外感人肺腑的情节，也没有特别值得回味的的场景，但有头有尾的故事和感情描写还是让各位女主角的人物形象在这萌系色彩格外浓厚的作品中逐渐丰满。










## 永不结束的夏天／ナツユメナギサ

never ended summer

□原画：ほんたにかなえ、せせなやう、小桜りょう、有末つかさ
□剧本：新島夕、木之本みけ、若瀬諒、なたけ、藤井リルケ、姫ノ木あく
□音乐：藤宮圭、メビウスワン
□歌手：KOTOKO、月子

延续了『Coming×Humming！！』的特点，『ナツユメナギサ』的游戏也是以梦来开头的。不过本作的男主角显得更没有存在感，因为男主角失忆了……

故事一开头交代了男主角在某天被海浪冲上了沙滩，而且被救起后男主角失去了之前的记忆。自己是谁？来自哪里？什么名字？一无所知的男主角在感谢祭之前听到一个陌生的声音，请求他去寻找四位女生，就这样，在这四季常夏的海边城市hope，故事拉开了帷幕。

『ナツユメナギサ』的游戏故事结构和『初雪樱』有点像，整个游戏分为序章，正篇和true end三个部分。不过『ナツユメナギサ』的日常细节显得更加厚重，并且萌要素比『初雪樱』更多。特别黏人的美浜羊和青梅竹马的七濑步，突然闯入男主角生活的充满朝气的つかさ，开朗活泼的はるか，带着一丝神秘感的真树……所有的角色都让人觉得很萌！而且由于每条线路由不同的剧本家撰写，体现的侧重点各有不同，整个游戏不会让人觉得腻。

当然『ナツユメナギサ』出色的地方并不只是单靠卖萌来体现的。游戏中的每一名女主角，实际上都抱有自己各自的难题。看上去十分黏人的美浜羊，过去曾经是一名受很多人追捧的歌星。可是一场大火夺去了她的容颜，之前追捧她的歌迷纷纷离去。并且毫不客气地对她品头论足。完全失去了信心的羊躲在医院里不愿出门，只是通过放在小猫身上的窃听器来倾听外面的世界。然而有一天带着窃听器的小猫却遭遇了车祸。曾经被人所疼爱的小猫在此时却被人所抛弃，被人所厌恶，这让羊看到了过去的自己。正当羊快要崩溃的时候，男主角出现救起了小猫，也挽救了羊。然而十分想见男主角的羊却因为自己的样子没脸面去见面。于是羊向着传说中的大树许下了愿望，在圣诞节之前这段时间里恢复了她原来的样子。这样羊实现了她和男主角在一起的愿望，也度过了许多快乐的时光。当圣诞节过后，羊独自一人带着和男主角在一起的回忆重新回到了医院，继续把自己封闭起来。最后男主角找到了羊，用自己的真心唤起了羊，让她再次走出医院面对自己的未来。终于两人走到了一起。

活泼开朗的青山つかさ实际是个单亲家庭的孩子。由于父亲的出走，つかさ和陪伴她生活的母亲起了矛盾，独自一人来到了这个海边都市hope。然而孤单的つかさ此时却在心里记挂起了曾经被自己伤害过的母亲。与男主角的邂逅改变了つかさ的生活，最终在双方的努力下母女两人得以冰释前嫌。

把自己形容是夏蝉的遠野はるか，虽然活泼开朗，却因为体弱多病而长期在家养病。知道了这件事的男主角常常陪伴在她的身边，后来在一





个暴风雨的夜里双方相互袒露了彼此的心意，而はるか也因此有了身孕。可是在这时一直在はるか身边的女仆アリア却极力反对はるか生下孩子。原来アリア的母亲就是因为アリア的出生而死的，她一直都觉得是自己和自己的父亲杀死了母亲。也因此她十分怨恨自己的父亲不去阻止母亲。所以当はるか有了身孕的时候，アリア竭力反对着新生命的出生。最终はるか还是说服了アリア，让爱传递到了新的生命中，也消去了アリア和她父亲的隔膜。

一个没有过去的男主角可以带给玩家更多的代入感，不过游戏中的男主角倒不是因为这个理由才失忆的。掌握故事关键的，是男主角的青梅竹马七濑步，或者说她才是故事真正的主角。很久以前，她在一场海难中和男主角永远分别了。步的内心始终无法相信男主角死去，可现实又不容改变。在这矛盾之中七濑步昏睡过去，并因为自己的特殊能力在梦中创造了四季常夏的海边城市 hope，以及还活得好好的男主角。整个『ナツユメナギサ』的故事都是发生在七濑步的梦中。つかさ、小羊、はるか、アリア等人都是因为步的特殊能力而被卷进了梦里。

除了这些人以外，自己的好友月島まさき也被卷了进来，但是まさき在梦中是以老樹真樹这个名字出现的。まさき在小时候母亲就离家出走了，因为父亲看见まさき的样子就会想起她母亲，所以一直都被父亲当做男孩来抚养。而まさき也出于对父亲的同情和对自己的罪恶感而接受了这一切。这样的まさき却像女生一样喜欢上了好友的青梅竹马。也因为是好友的青梅竹马，好友的恋人，所以まさき一直都隐藏着自己的真意。而在这个四季常夏的海边城市 hope，まさき真真切切的恋爱了，并且留下了不可磨灭的记忆。

少女们内心的疙瘩一一解除，在故事的最后只剩下七濑步还留在了自己的梦中。得知了自己的过去和自己已经死去事实的男主角在最后找到了步，传达出自己最后的心愿，把一直沉睡的步从梦中温柔地唤醒。

在『ナツユメナギサ』中给笔者印象最深刻的莫过其动画 OP 中的一句话，永不完结的夏天。只要在记忆中还留下那个夏天各位女主角的身影，夏天就不会完结，对那个夏天的爱恋也不会完结。在 09 年发行『ナツユメナギサ』，在游戏的构成上和同属 Visual Arts 的 key 社的『Little Busters！』有着相似"死后世界"的背景，所以也有人戏说" Visual Arts 旗下的公司想出好作品抄 key 的就行了，反正同是一个公司"。但是『ナツユメナギサ』的成功还是不容忽视的。在批评空间上获得 80 的中央值还是证明了广大玩家对游戏的肯定。只是过于突出萌的宣传和并不突出的画风让不少玩家误解，所以『ナツユメナギサ』也被说成是被埋没的名作。









## 青梅竹马间羁绊的物语/キサラギ GOLD ★ STAR

rapport of childhood sweetheart

SAGA PLANETS 四季中的秋季物语，也是四季中可攻略的女主角最少，可攻略角色最多的一作。

男主角有 5 个青梅竹马，每一位都各有特长。喜欢唱歌，活泼开朗的遠藤沙弥；擅长钢琴，在学校颇有人气的羽音々翼；带着大和抚子的气息，以画家为目标的藤丸命；男主角的妹妹，在剑道的前辈中很受疼爱的新田いちか；在女生中颇具人气，擅长裁缝的流川瞳。相比之下男主角却是没有任何特长，比普通人更加普通的普通学生，在以特长生闻名的更衣学院更是毫不起眼。可是这些并不影响同伴们的友谊。在这六个青梅竹马的欢笑打闹中，秋天就像平常那样到来了。

『キサラギ GOLD ★ STAR』的系统比起『ナツユメナギサ』更类似与『Coming×Humming！！』。就故事的内容来说，本作没有『ナツユメナゲサ』所出现的卖萌。除开那带着幻想世界的开头，作为写手之一的新岛夕对舞台——小镇和学校作出了很多细节设定，这使得故事展开更具有日常气息。而作为回家部的一名部员，男主角做的更多是在背后支持着自己的青梅竹马。与此同时在大家背后默默地支持着大家的男主角，在小时候有着一个远大的志向。就是成为登上宇宙的宇航员。可是因为男主角的父亲参加航天活动而遇难。男主角逃避了愿望，成为了一个默默地支持着自己的青梅竹马，为了青梅竹马的幸福而努力的家伙。这样的男主角成为了支持在青梅竹马们背后的力量。无论是藤丸命的家庭的问题，羽音々翼所面对的弹奏的门槛，新田いちか内心所挣扎的真意，或是遠藤沙弥唱歌中所面临的怯场……男主角都使出自己的浑身解数，让所有的事情都得以解决，并最终实现了自己的梦想。

对于在前作发行后一年之后推出市场的『キサラギ GOLD ★ STAR』走的是一般大众化的萌系路线。可是却不能掩盖立绘中有些许崩坏的事实。而且剧本设置上日常较长，使得很多玩家都半途而废了。比起一般的 GALGAME，『キサラギ GOLD ★ STAR』更侧重描写青梅竹马间的暖暖的羁绊。并且里面那些朗朗上口的插入曲『狼男』和 OP『Rolling Star ☆彡』、ED『Like a star』中稍显电波的曲风让整部作品加分不少。以萌作来说可谓是中规中矩的作品。



## 结语



はつゆきさくら

epilogue

作为 SAGA PLANTS 四季最终作，以毕业为主题的『初雪樱』。即代表着游戏中男主角在樱的守护中毕业，也意味着 SAGA PLANTS 的四季的结束。告别了带给我们无限感慨的四季，SAGA PLANTS 会再次带给我们什么惊喜？就让我们期待着吧。▲




■文 /Tochika ■责编 / 如月千华 jedi ■美编 / 王姑良

# 认认真真谈恋爱 少女开花格外香

*fall in love con... lily grow on the rooftop*

## 谈 Liar 社百合新作『屋顶上的百合灵』

一向不走寻常路的 Lair soft 的具有纪念意义的第三十个作品，果不其然也偏向了一条冷门之路——百合。虽然之前 Lair soft 就有做过『サフィズムの舷窓』这个百合游戏，但这次『屋上の百合霊さん』（屋顶上的百合灵，以下简称“百合灵”）画面一出，完全不觉得和之前那个少女们不停滚床单的作品会是一个类型。如此清新的画风，Lair soft 你肿么了 Lair soft？！

# 回首那些各色的“百合花”

## Looking back at the colourful lilies



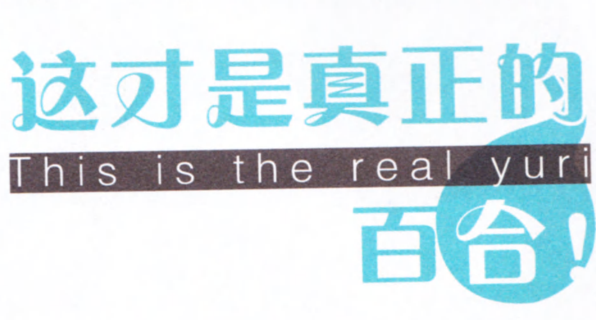

要在百合向游戏中找出那么几个代表作的话，非常容易。在本来不多的游戏中，估计也只有『片羽』(カタハネ)和『花吻』(その花びらにくちづけを)系列比较深入人心了吧。不过我们说起百合向游戏，还是不得不先佩服下工画堂。从古早的小魔女帕妃系列，发明工坊系列，到近年的『百合二重奏』和『白衣性恋爱症候群』，无论什么时候工画堂都在默默地制作着百合向游戏，而『白衣性恋爱症候群』也将在今年发售第二作。不过，尽管他们一直在努力，但不得不说剧本方面只能说是差强人意。日常描写过于冗长，而真正到感情描写的主线时，却大多一笔带过，就算是少女们两情相悦后也难得有甜头给玩家。(俺就不提『百合二重奏』里某苦逼正篇 + 番外连个亲亲都木有了)这种剧本的问题也不单单是工画堂一家，推出过『アカイイト』(红线)和『アオイシロ』(青城)的 success 也一样如此。也许是主打“和风传奇”的原因，剧本在设定方面下得功夫比较多，人物塑造也更有味道，但对少女们的感情描写则仍有很大改进的空间。红线中还略好一些，到了『青城』，游戏的结局就有种为结局而结局的感觉，不得不让玩家抱怨“与其细致的描写少女们每日的午餐时间，不如好好写点少女们之间脸红心跳的事情啊！”

比较成功的『花吻』系列就懂的如何讨好玩家，给足甜头了。刚开始的两作便从少女们的啪啪啪开始，又以啪啪啪结束。虽然是让人一本满足了，但回来想想少女们的故事为免太过于顺理成章，久而久之还是会让人腻。所以到了『花吻 3』，麻衣 X 玲緒的故事略有那么一些转折，从傲转娇这种万年老梗也一样能让人觉得有趣，我想这也是这对 CP 在系列中一直保有高人气的原因吧。

至于『片羽』，跨越古今的故事固然感人，可惜在进入百合线之前必须先通一遍 BG 线，之后也需要玩两次完整的线路，才能把整个故事看透。真结局后的克丽丝汀娜公主固然美得耀眼，但之前的文字量和线路设定，对百合爱好者来说确实够呛。并且十分遗憾的是，制作公司 Tarte 在制作完此款游戏后不久宣布破产了，不得不说百合有风险，投资需谨慎啊…







# 这才是真正的百合！

## This is the real yuri

那么在百合的道路上，能有一款游戏简单粗暴又不失百合精髓吗？我想现在有答案了，那就是『屋顶上的百合灵』。

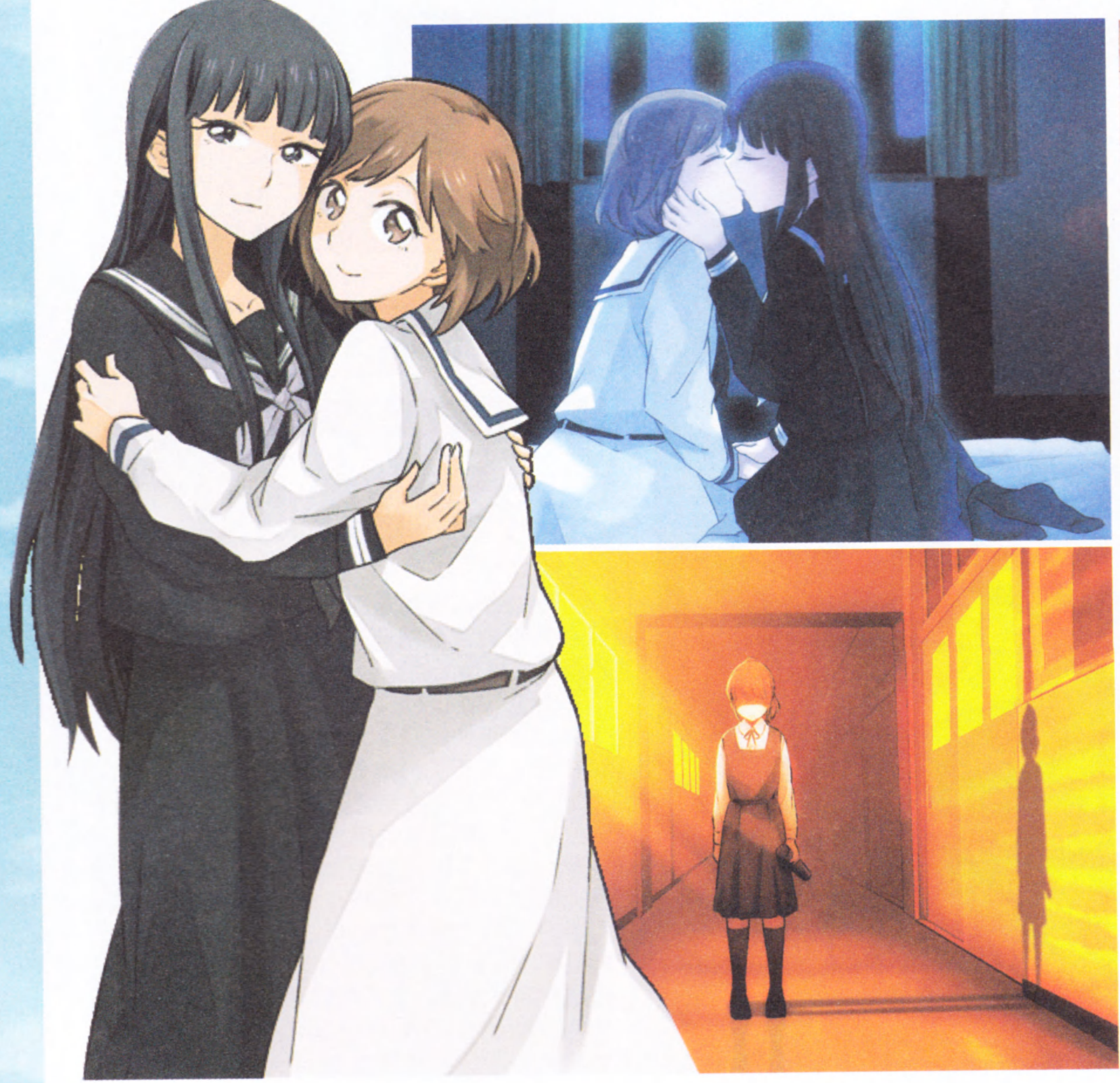
首先，在谈剧情之前请容我先跳出来说一个词，那就是游戏个人的第一印象——清新，实在是太清新了！首先是画面，和 Lair soft 以往游戏的浓重风格完全不同，从 logo 的蓝白配色就给以一种清爽的感觉。而原画的 Peg 也许没有什么名气，但那种与众不同的非萌系的画风，简单又不失人物特点的线条，马上就能让人眼前一亮。光是游戏标题处的人物大集合，就能牢牢地抓住人心。即使到了滚床单的部分，也是充满了柔情，让人把邪念一扫而光~

清新的也不单单只是画面，还有音乐。本次担当 BGM 制作的 Blueberry & Yogurt /

HIR，配合学院生活的设定，带来了充满青春的旋律。并且值得一提的是，为BGM和声的是知名同人歌姬中惠光城。大多以和风歌曲出现的中惠光城，总是给人以冷艳神秘的感觉。而在百合灵中一改以往的风格，随着跃动旋律哼唱，不禁让人想问“小姐您哪位啊？”在如此清爽的配乐下，就算是简单的没有路人背景，也能让玩家仿佛置身于游戏中那充满了少女的女校中，一股青春的气息迎面而来。

接下来还是回到游戏的核心吧，好的游戏其他因素都是加成，最重要的还是剧情。首先本作和之前提到的游戏都有所不同，一般的GAL游戏都是以主角为视点，先开始一段共同路线，然后根据选项的不同，进入到不同的角色主线，然后以那位角色的线路故事结束。而『百合灵』则是把每一对CP的线路都放了出来，几条线路同时进行，玩家只需在界面上点击就能观看，一段故事结束后便会出现新的剧情。这样玩家就好像在看一个一个的百合短篇故事一样，很容易上手。而且不单单只有主角视点的故事，在主角的线路完成后，会有以其他角色为视点的故事出现。这样从多个视点来阐述同一件事情，能让玩家能够体会到每个人心里细微的变化，从而不会出现感情叙述被一笔带过，让人感到突兀的情况。在剧情方面，『百合灵』的故事构成十分简单——学校、少女、青春、恋爱。这样的类型与百合漫画杂志『百合姬』中的许多短篇类似，这种从少女对少女的心悸开始，虽然心中有丝丝迷茫，但还是鼓起勇气说出心声，然后终成眷属的模式，虽然可以说是典型得不能再典型的百合，也可以说是百合中的“王道”。而如何将少女们细腻的感情变化呈现在玩家面前并能让玩家有所认同，这便是游戏的关键之处了。





# 一个好故事必然需要一个好的开始

## ——牧 圣苗 × 相原 美纪（学妹 × 学姐的基础组合）

A good story must have a good beginning

无论是百合的起源 S 小说，还是让大部分人第一次了解到百合一词的『圣母在上』，姐妹情一直都是百合中怎么也用不烂的话题。在『百合灵』中，第一对展现给玩家的便是牧圣苗这个对学姐抱有憧憬的角色（神马，你说那两个幽灵，那种标题就透了的不算啦）。当然并不是说让这样的 CP 作为开场游戏就有多好了，且听我慢慢道来 ~

游戏的开始，跟大多数游戏一样，女主角远见结奈在屋顶吃着午餐想着今天的生活，和往常一样完全没有不同，真的是普通的开场。而这时拥有特殊体质的女主不小心发现自己能看到幽灵，还是一对百合灵。于是无辜的结奈被两位幽灵威胁，要结奈帮助她们把校园变成百合的乐园，以供她们观摩学习之用（我才不信那么多年来你们居然都没观摩过……），而结奈也只好无奈地答应了，直到这里依然是普通的开场……

那么好的开头在哪里呢，就在接下来的故事了，结奈的第一个任务就是帮助圣苗将情书送到憧憬的美纪前辈的课桌里，在结奈的灵机一动之下，任务自然是妥妥的 complete 了，在看到圣苗送达情书后激动又开心的表情后，主角终于觉醒了百合魂意识到能帮助别人实现恋情是一件开心的事情。至此游戏的不同之处便表现出来了。以往的大部分游戏是以主角的视点叙述故事，并且游戏的故事也是绕着主角展开。『百合灵』的主角更像一位参与者，在她和两位百合灵的帮助下，才诞生了一对对的 CP。这样故事虽不是以主角为中心，但每个故事都离不开主角的参与的模式，十分有新鲜感。并且能通过自己的促成一对对少女们的爱恋，我想只要是百合爱好者，都会仍不住立刻开始接下来的剧情了吧 ~

至于学妹和学姐的故事怎样了呢？这种王道模式，大家其实都能猜到，我就不用再唠叨一遍了吧 ~



# 故事的发展自然要人民群众喜闻乐见的才行

## ——双野 沙纱 × 一木 羽美 × 三山 音七

The（友情？爱情？女人之间的友情比火腿片还薄啦）

那么怎样的故事才是人民群众喜闻乐见的呢？那自然是 3P 啦友情与爱情的纠葛了。在如今的 ACG 作品中“高浓度友情”可以算是卖百合好方法了，一方面能抓住百合众 YY 的心，也不会让非百合爱好者过于厌烦。不过『百合灵』既然是简单粗暴的游戏了，自然不会是啥“高浓度友情”，但也着实让人眼前一亮。在名字都能组成一二三的女生小团体中，出现了恋爱的少女。首先是谁对谁的爱慕，光是这点就吊足了玩家胃口，如此和谐的小团体中，谁爱上谁都不会奇怪，相信真正的百合众会自己先脑补一番吧 ~ 而这种三人团体出情侣的剧情，有点类似于袴田めら的漫画『この願いが叶うなら』，但游戏中的剧情远没有那么错综复杂，而更多的在于友情和爱情的平衡上。当结奈顺利地帮助团体中恋爱的少女成功告白后，两人也发展的很顺利，看似没什么好讲的故事，却给了玩家一些惊喜。

发展顺利的两人虽然已经是 lovelove 状态，但又不想让另一个人落单，所以不顾自己放着闪光弹也要跟另一位朋友黏在一起，这样谁受得了？！于是留下的那一位想尽方法避开她们，谁知死脑筋的恋爱少女却穷追不舍，觉得友情爱情必须两手抓，甚至爆出了“如果三人不能在一起的话，不如不恋爱，恢复到之前的关系也无所谓”这样卧槽的话。这时不得不插一句，百合中常见的桥段之一，那边是少女与少女成为恋人，会跟做朋友有何不同呢？牵手、拥抱、甚至于亲亲，对少女们而言，这样的肌肤之亲十分常见，而关系好的朋友总是腻在一起，已经和一堆相爱的男女没太大区别了，那么有必要特意把彼此的关系转变为恋人吗？接下来回到游戏中，当听到好友表示为了友情宁愿牺牲爱情时，要是换做男生之间的故事，我想接下来就是好友一拳倒打脸上让其清醒的剧情，可惜少女们的故事就必须委婉一些了。在好朋友的质问下，恋爱中的两位少女才意识到，自己的感情是一件来之不易的事情，并且也不是那么简单就能放开的。而好友也表示对支持她们的感情，就算不用黏在一起，女人之间一样可以有友情。爱情总是需要做出一些牺牲，有时也需要付出巨大代价，但那又如何，生命苦短，恋爱吧 ~ 少女们！

## 说到王道，怎能忽略了这对

——剑峰 桐 × 园生 月代（学生与老师？其实只是loli控遇到了命运中的loli）

The oldest couple must ...

想了半天，我还是只能说这是loli控爱上loli的普通故事。与其说这个线路王道是学生与老师之间的故事，不如凝聚到百合中用于虐心的那句“对不起，这只是青春期的骚动而已”。喜欢可爱东西的理科少女剑峰桐在一开始，用了很大一串公式证明了自己爱上了loli外形的老师园生月代。在察觉到自己的心意后，反而变得无法面对可爱的月代老师，一旦见到她撒腿就跑。而认真的月代自然就是你跑我追，一定要弄个明白，但几次围追堵截都失败了。最后在结奈的帮助下，月代终于拦下了桐。桐在两人独处的环境下也大胆的说出了自己的爱意，可惜老师只是淡淡地回绝了她，说这只是这个年纪很容易产生的误会。

当然，真正的喜欢不是那么容易放弃，即便被拒绝，桐也继续帮助着月代。日积月累，月代也渐渐被桐吸引，但月代那不堪回首的回忆也渐渐浮出水面。原来月代曾经也被一位少女告白过，可惜在最后她们没有两情相悦，告白的那位女生在最后发现这不过是青春期骚动下的误会罢了。那么接下来的故事我想也不用我多说了，自然是桐与月代在一起了，当一份新的恋情出现在面前时，你能鼓起勇气，跨过过去的伤痕，去抓住吗？也许你做不到，不过没关系，我想对面的那位，一定会拉你一把的～



## 百合也好，其他也好，说白了爱情只是“异性相吸”

——有游 爱来 × 古场 阳香

（身份有别的恋爱，不良少女与风纪委员的互相吸引）

在百合作品中，性格迥异的搭配实在太多，列如『白虎』中的虎子 × 冬马，『摇曳百合』中的京子 × 结衣等。这次游戏中的是热爱摇滚的少女古场阳香和铁面风纪委员长有游爱来。这样的组合总觉得会是不良少女常被风纪委员爱来抓住，打打骂骂升级为打情骂俏的桥段。可惜游戏中的摇滚少女意外地娇羞，见到喜欢的风纪委员反而连话都讲不清，只能每天算准时间，在快要关闭校门的时候冲进学校，以此来刷存在感。在结奈的建议下，才正常的走到了爱来身边，和她成为了朋友。反而按理来说应该规规矩矩的风纪委员爱来，却意外地开放。作为摇滚少女的阳香，选择告白的方式自然是通过音乐了，在结奈的指点下，终于完成了对爱来表达爱意的歌曲『AA 爱！』(PS: 游戏中没有演唱版，想听请找游戏附送的CD)。经过一番波折后，在学校的文化祭上阳香顺利的把这首歌和自己的心意传达给了爱来，而爱来也握住了阳香的手，跳上了舞台，在众目睽睽下和阳香相拥而吻，一切尽在不言中。我想玩到这里的玩家，一定会跟游戏中舞台下的路人们一样，不忍惊呼出来吧。

之后该来的自然会来，学校叫两人到办公室接受了批评教育。不过飒爽的风纪委员岂会如此就被吓住，自然是该干什么干什么。不得不说，这样的反差萌，这样好不曲折的故事，只能让百合众一个感觉——爽！（再PS：阳香的声优理多在另一个百合向游戏『NOEL』中也担当过主角）

在百合作品中，老夫老妻这样的角色往往能有很高的人气，因为自然是老夫老妻了，给起福利来毫无压力。可惜游戏中的这两位，还不是那么成熟。虽然早已是情侣了，但做事认真规矩的稻本美夕觉得百合这事不可张扬，公共场合必须收敛，于是对自己的恋人网岛茉莉定下了七大条八大规，不准这个不准那个。没有肌肤之亲滋润的茉莉自然是饥渴难耐，总是不免动手动脚，于是矛盾就这么来了。床头吵架床尾可不是那么好和，两人不但自己人吵，还把无辜的后辈——同为田径部的后辈狛野比奈拉下了水。在两人比拼谁能更让比奈更喜欢的无理争闹中，意外地被后辈比奈教训了一顿，两人也因此和好如初。或许不能被人认可，但两人想要在一起的心是一样，于是在经历了这些之后，两人的感情也更加牢固了。

并且因为她们的原因，比奈也意识到了自己的心意，从而带动了主角结奈与比奈的故事。虽然结奈一直作为一位旁观者，默默地帮助着身边的一对对少女，但自己的心也在慢慢变化着。游戏看似毫无关联的几个故事，其实也是互相促进的各自发展的。以往许多游戏在进入某角色主线后，其他角色都跟消失了一样，完全不再登场，总觉得有些落寞。而这种多线路互相联系的剧情，可以给人以“她们的故事还没结束，还在继续啊”这种美好的持续感，从牢牢地而记住每一个角色，这也是百合灵成功的一个地方。



## 都是小年轻，偶尔也要让路给老夫老妻啊

——稻本 美夕 × 网岛 茉莉

（三年之痒，只是为了走得更长久）

Don't forget the old couple

# 感谢一路有你，接下来是主角们的故事了

——榎木サチ × 永谷惠 + 远见结奈 × 猪野比奈

（跨越几个时代的爱恋，童年玩伴简简单单的爱恋，都祝愿你们百年好合）

Thanks to having you all the way

占据主席台的两位百合灵，生是百合的人，死后就是那百合的鬼，哦不，是灵。虽然两人长久以来就在学校恩恩爱爱，但至今未仍留有遗憾未能升天，原因是不知道女生之间该如何做爱做的事。要怪就只怪当年社会太落后，X 教育没跟上啊……作为地缚灵，唯一能学到的方法那就是在学校看生放送了。而两人也不愧是百合灵，能感知到少女悸动的百合情愫，可惜无奈作为幽灵能做的事有限，大多时候只能眼睁睁得看着而无法进行干预。恰好遇到了具有通灵体质的结奈，岂能放过如此机会，在邪恶诅咒的威胁下，结奈只好答应帮助她们促成学校中的百合情侣（虽然这问题好像结奈带盘录像来给两人观摩下就能解决了…）。好像说的两人是坏人一样唉，不不不，两位都是好少女呀。

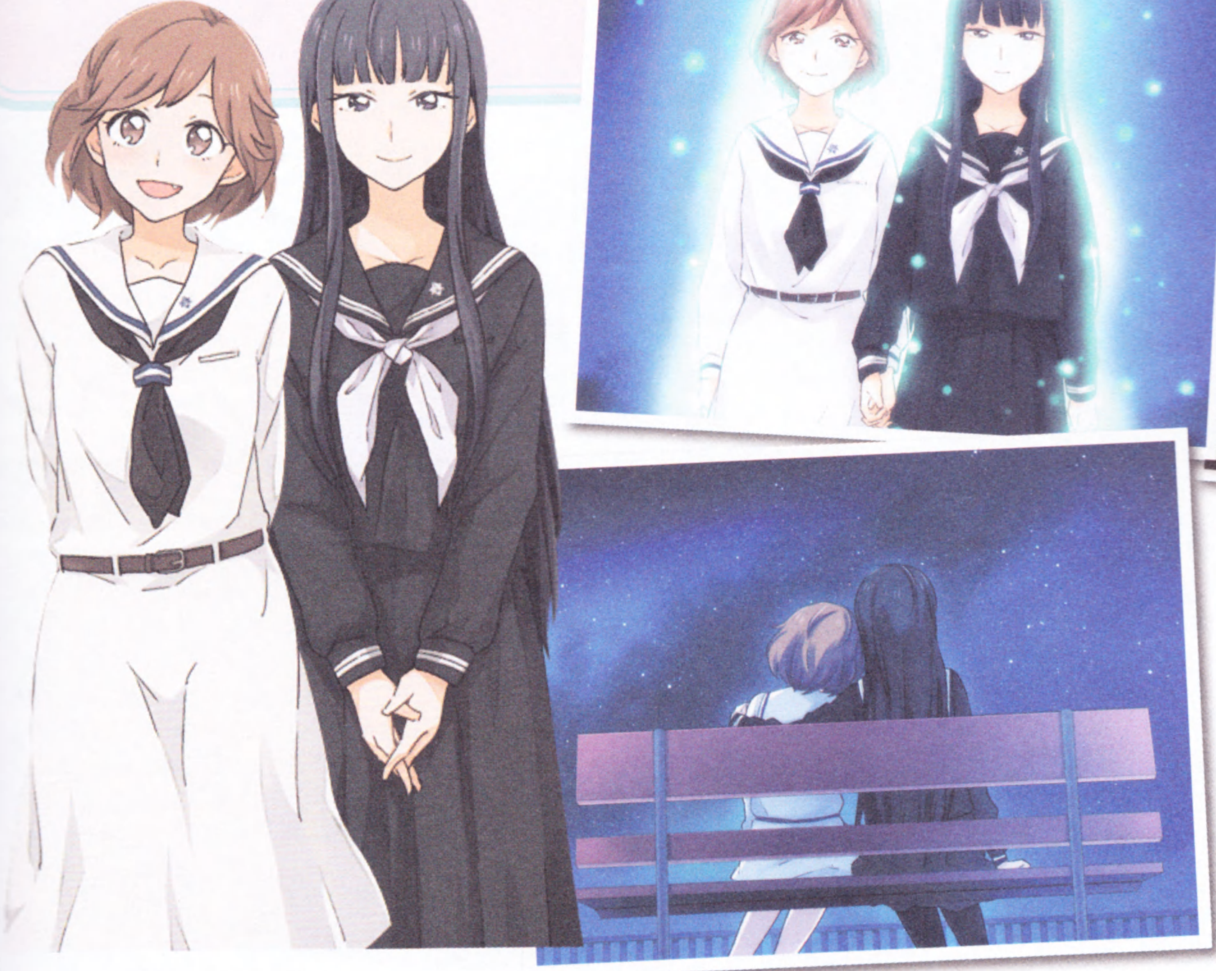
黑长直的榎木サチ在战前就死于意外，人物设定方面很容易让人联想到『圣母在上』的风格——优雅文静。之前也提到过，百合的起源就是大正到昭和初期流行的 S 小说。S 即为 Sister 的第一个字母，表示少女间情谊就如姐妹般深厚。サチ也正如那个时代的女性一样，有着成熟典雅的气质。而她的恋人永谷惠在设定上是死于 30 年前，所以不算离开现代太远，相比サチ的古典美，惠则是开朗活泼的热情少女，并且全身心地投入到爱情之中。两人的爱情，看似已经跨越了性格差异，已经跨越了时代的沟壑，已经没有什么能难倒她们了，但其实不然，爱情往往没有想象中那么简单。就算是在一起很久的爱人，依然有难以开口的事情。サチ并非一开始就是惠爱上的那个温柔成熟值得依靠的人，而惠也一直担心**サチ**对她的爱抱有歉意在其中。当然互相吐露心声后，这些都是那么无关紧要的问题，她们彼此有一句“我爱你”便已足够，一路有你陪伴走来，真是太好了。

作为故事线索人物远见结奈的恋爱，看似最简单，却也是最难得的。一路帮助少女们恋爱的结奈，在短短的时间里见证了各种百合少女们的种种艰辛。做事认真的她，总是在思考每件事的做法和相应的后果。在听到一直陪伴身边的比奈的告白后，没能马上回答 yes 或 no。而是开始思考，如果真的接受了比奈的心意，能保证今后她能幸福一辈子吗。这里游戏并没有因为本身是百合向游戏，就把百合当成是很理所当然顺理成章的事情，而是做了一些反思，这种略偏向现实的意味，很是值得思考一番。类似的百合作品例如『八度和音』（台译『变调的旋律』），就算是在百合爱好者中也是充满了争议。不得不佩服游戏的剧本，敢于做出这方面的突破。经过一番深思熟虑，结奈还是没有得出答案，于是在与之前的每一对情侣交流后，终于知道了目前最应该做的事情——将自己的心意传达给比奈。

而游戏的结局我想也不用说，两位百合灵达成了心愿，心满意足的升天了。结奈虽然是用笑颜送走了他们，但想到再也无法相见的两人，不免寂寞得落下了泪水，此时比奈抹去了她的泪水，温柔的抱住了她。对结奈来说，虽然曾经没有想过要去依靠眼前的比奈，虽然前面的道路充满了艰辛，但是感谢一路有你陪伴，今后也一起走下去吧。







## epilogue 结语

至此百合灵的剧情粗略分析也结束了，可以说游戏中运用了许多常见但至今没人在百合向游戏中用到的元素。虽然是一个冷门向的游戏，但也让人感到了制作者们的用心，以及对百合的热爱之心。如果你是一位百合爱好者，那我想不用再多说什么了，这个是一个好游戏，别错过去玩吧 ~ ▲



■文 / 如月千华 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 / 王姑良

# 不追求完美的极乐主义

IMPERFECTION —— MARUTO F

## ——记叱咤业界的宅人写手丸户史明（下）

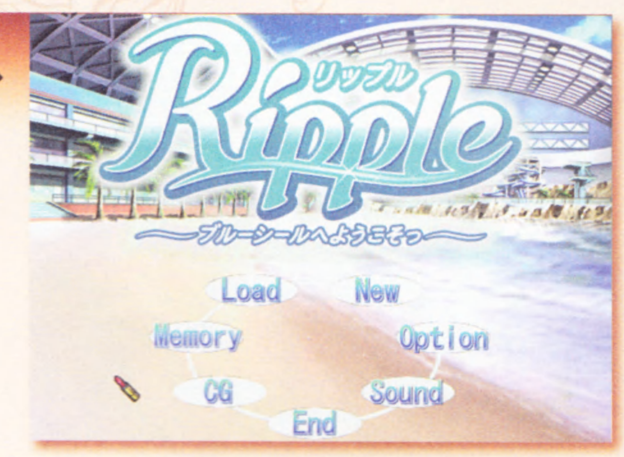
或许有部分读者已经发现了，上期文章的第一部分有一个 BUG，我在写 70 年代丸户热衷的推理小说家的时候手滑把京极夏彦四个字写进去了……实际上丸户的确要看京极夏彦，但那已经是近几年的事，况且京极夏彦作为小说家出道是在上世纪 90 年代 -_-||。在这里特别更正一下。

接下来，在回顾丸户作品之前，我们需要先了解一点：丸户与游戏公司的关系。他所属的企画屋相当于是一个受雇团体，从东家接受订单干活儿，因此作品内容的主导权是掌握在游戏公司手里，但不同的公司对待外包剧本的政策则不尽相同。戏画这样心高气傲的大厂对作品的要求非常细致，会要求脚本家做出既定框架之内的东西；而 WILL 旗下的小品牌 HERMIT 则只定下作品的大方向，便不再对剧本有过多干涉，给丸户留下最自由的创作空间，我们在体验这些作品的时候也能充分感受到其之间的差异，我们的回顾也按照品牌和公司分类展开。

# 戏画系作品
## Maruto Fumiaku with giga

### Ripple ~ブルーシールへようこそっ~

Info
原画：ねこにゃん，酒月ほまれ，みけおう
剧本：丸戸史明
音乐：I' ve
歌手：KOTOKO(OP テーマ「あちちな夏の物語り」)
発售日：2002年4月5日






故事的主人公本田物一是一个经历了数次失业、就职公司倒闭的衰运青年。在如此的逆境之中，他来到即将开业营运的度假村"blue seal"进行实习。面对这好不容易抓住的机会，他决心要努力工作升得正职。到达度假村后不久，他就在新的职场先后与青梅竹马的少女森本奈海和以前的同事加藤あおい重逢，于是在旧识和新知的陪伴下，他开始了新的奋斗生活。

游戏中玩家每周要替主角安排本周每一天的日程，从度假村的服务生，清洁工，仓库整理员到水上乐园的救生员等，可选择的工作种类不少，不同内容会影响对应能力的增长……只不过给主角设计的这能力值几乎是形同虚设，对游戏影响很小。而重点在于安排日程时也可以看到女主角们的工作安排，与妹子选择同样的职场即可提升对应人物的好感度——从这些内容我们可以看出，这款诞生于戏画转型之后的作品，有大多程度上是在模仿早些年大红大紫的『Pia Carrot』系列。这款游戏虽然严格来说不是以餐厅 or 咖啡厅为背景，但一般被当做戏画饮食店系列的元祖之作。

对丸户来说，这是他加入企划屋参与的首部作品。首次上阵就独立挑起剧本大梁，也可见当时小林且典对他信赖有加。丸户回忆这款作品的时候，说过这样的话：

"初回作也就意味着自己肚子里的捏他不会有重复。从这种角度来说是很开心的。最近有时候想到一个比较不错的事件，也会有种已经在其他角色上用过的感觉。"

实际上出现在我们眼前的这款『ripple』，的确凝聚了丸户早期的"理想"和"恶趣味"。初代 downer 系女主角加藤あおい的出现，为不少厌烦了模版化女主角的玩家们带来了极大的冲击，用理性武装自己的矢部真帆乃和讨厌男人的热血妹泽村有希都能算入傲娇的门下；度假村的经理川上由里己这年上＋人妻＋职业女性＋黑丝组合，无疑也是丸户自我欲望全开的产物。而除了这些角色，其他的女主角也分别占有不同的属性——傻大姐，无口少女，青梅竹马甚至还有双子和3P……作品内容看上去十分豪华，但最终却并没有取得很好的成绩。受到的好评几乎都集中在加藤あおい一人身上，甚至有玩家认为该作的价值就是创造了这样一位角色，而其他内容完全可以忽略。

或许有玩家会认为这是丸户经验不足造成——没错，这时候的丸户虽然知道阿宅们想看什么，却没有摸准他们不想看到什么，在人物和情节设计上存在少许问题（譬如上期提过的处女问题）。但，这不是重点。实际上游戏中每个人物的故事都有模有样有头有尾，并没有滥竽充数的成分，但是由于作品剧本太短，人物刻画和事件描写都明显不够，故事的感染力大打折扣——这其实是戏画的决策。丸户原本在看了戏画给出的要求后超标并按时地完成了完整的剧本，可当时的戏画目标就是推出一些轻松的小品，不希望延长工期，便对其擅自大幅删改，因此我们看到的『ripple』是不完整的。

总的来说，『ripple』作为一款游戏并不算很成功，丸户至今也没有想过要为这部作品翻盘，而事到如今，『ripple』的真正形态已经无法可考。不过从人物设计和故事模式来看，它是后来『女仆咖啡厅』系列的雏形，并且多次被丸户当作笑料和致敬的对象，对丸户来说这款作品重大意义还是无需置疑的。





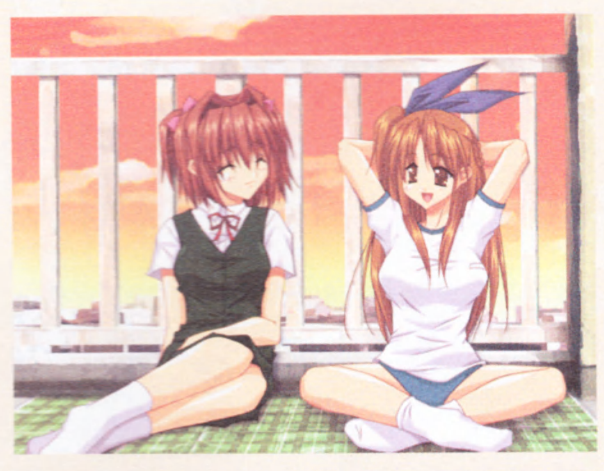




# V.G. NEO

Info
人设：酒月ほまれ
原画：みずのまこと ，高苗京鈴
剧本：丸戸史明
音乐：I've
歌手：KOTOKO(OP「We Survive」)
发售日：2003年12月19日







"V.G."——那是通过从各大饮食店选拔出的服务生的战斗决定餐饮公司在全世界饮食业霸权的格斗大会，其参赛的少女，胜者可以得到一切，而败者则会失去一切——这即热情燃烧又肮脏低俗的比赛及其背后的阴谋在持续数年之后，随着顶级企业"谢华集团"的解散而落幕。

从小学习了各种武术的少女飞鸟优在家庭的事故之后，停止了格斗技的练习，在自家开起的小餐厅里努力维护着与哥哥两人的普通"家庭生活"。然而突然降临的灾祸却使她不得不告别哥哥和自己的家园，踏上前往再次复活的"V.G."赛场……

所谓『V.G.』，是戏画这一品牌在创立之初（1993年）推出的处女作衍生出的一大系列，对早期戏画来说，该系列相当于公司的代表。其作品类型为PC游戏中极为少见的"美少女格斗"，在工口游戏几乎都被普通AVG占据的当时，初代作品以崭新的面貌和优良的品质赢得很高的人气，在后来推出了家用机移植作和OVA动画以及多款续作。因此在戏画创立十周年及『V.G.』系列十周年的2002年，戏画发表了一部纪念性作品——『V.G.NEO』。

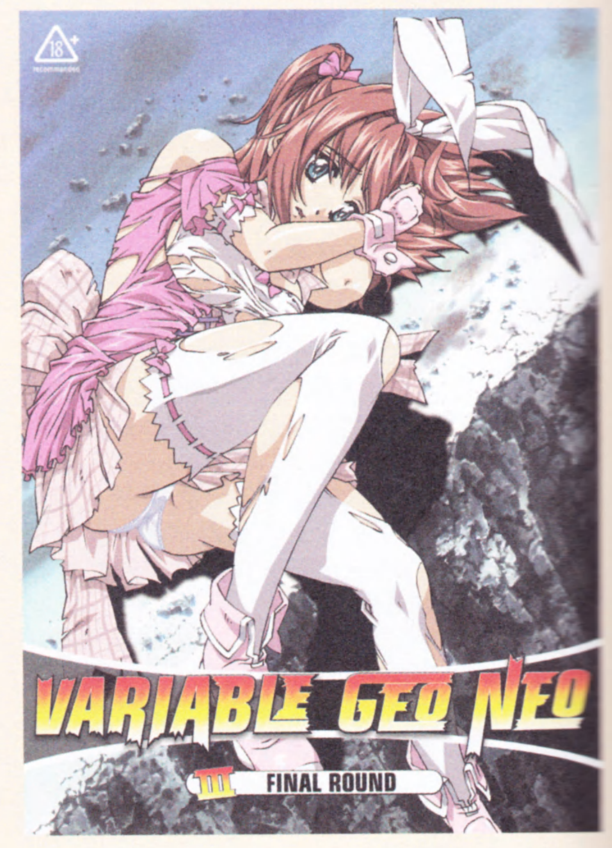
完成『ripple』的剧本后，丸户接到戏画的第二份offer，便是这款『V.G.NEO』。该作一改系列的传统，不使用格斗系统，而是一款纯粹的文字AVG。丸户在最初看到戏画给出的要求时，很烦恼了一阵子。饮食店黑市，美少女穿着制服上场格斗，输了就会被XXOO……这些荒诞的设定作为简单的工口游戏无可厚非，但若要一本正经地做文章，并能够让玩家信服，几乎是不可能完成的任务。于是丸户选择干脆不在设定上纠结，而将重心放在另两个方面。一是通过激烈的战斗描写和王道的故事展开来描述了一个让人热血沸腾的群像剧，有着各自不同过去的少女们通过拳头与拳头的对抗相互传达着各种感情，扎实的刻画过程使她们的形象深入人心。第二，游戏一周目从女主角飞鸟优的视点看完了故事之后，二周目玩家通过她哥哥的视角会看到更多内幕，优的身世，所谓"哥哥"的身份，以及"V.G."背后的阴谋……各种谜题都能得到解答，这样对内幕和伏线的精心设计使故事看起来很有层次感。

要评论这款作品中丸户的功过是非，我们首先必须肯定他对编写故事做出的努力。由于戏画要求不对系列设定做出更改，所以若要追求设定和细节上的合理性，本作依旧漏洞百出。而本作与丸户其他作品不同，几乎没有恋爱要素，一开始甚至所谓的男主角根本没有出场的机会，所以女主角优很自然地成为观众视线的焦点。不知有意还是无意，丸户却将她刻画成一个总是怨天尤人，自以为是的家伙，她一脸正气地认为自己必须保护哥哥，到最后都不知道自己一直在被身边的人和哥哥的支持和保护着，很不讨人喜欢。如果玩家看她不爽，便会严重影响游戏体验。

提到本作还有一点不得不说，那就是在当时被戏画当做噱头宣传的全动画的H场景。戏画总是出一些倒胃口的点子，这不奇怪，只不过在这『V.G.NEO』里是受到了全面恶评。由于故事中的H戏几乎都是女主角们战败后的被XXOO的场景，这对于认真看了故事的玩家来说很不好受，而且仅从工口动画的角度来说，其作画又非常拙劣……

『V.G.NEO』作为丸户唯一一部战斗系作品，它为玩家们带来了许多意外和惊喜，但各种缺点也比较明显，在多年之后的今天依旧被称为"被埋没的名作"。





# ショコラ ～maid cafe "curio"～

Info
原画：ねこにゃん
剧本：丸戸史明
音乐：I' ve ，Hirasan
歌手:KOTOKO(主题歌『Cream+Mint』)
发售日：2003年04月04日



“刚走出社会不久的青年结成大介某天早晨突然接到父亲的电话，得知了数件令他措手不及的事：父亲闪电再婚，自己多出了一个后妈和义妹，而打这通电话的时候，父亲已经在成田机场做好了去蜜月旅行的准备。因此，大介则不得不在这段时间里替父亲担任自家经营的咖啡厅“curio”的代理店长。就这样，大介为了经营餐厅，与刚结实的少女美里以及青梅竹马的翠等人一起，开始在新的生活中奔波……”

『ripple』上市后不久，2002年的夏天戏画社内很快就确立了沿袭该作特色的第二个企划，最初定名为『ripple2』。担任了前作部分原画的ねこにゃん本次独挑大梁，音乐也继续由I' ve包办，但脚本最初并没有指定丸户——这时期他正在为如何料理『V.G.NEO』伤脑筋。可当时间进入2002年冬季，眼看作品工期将至，而ねこにゃん已经完成大半原画的情况下，负责剧本的写手竟然人间蒸发了。素手无策的戏画这时候想到的便是之前短时间内超标完成剧本，看起来格外耐操的超级新人丸户，于是找到他并以推迟『V.G.NEO』的截稿期为交换条件，求他在两个月之内搞定这边的企划。这种情况下要找人来收拾烂摊子，一般写手都是不会答应的，更别说时间还少得可怜。但丸户这时一来刚刚出道想要挣挣表现，二来在『ripple』里的确留下了不少让他不甘心的遗憾，于是他爽快地接下了这烫手的山芋。

拿到前任留下的故事大纲后，丸户干的第一件事就是将其重写了一遍，重新设计角色，原定的13人被砍掉一大半，并把故事舞台改为了古典风格的女仆咖啡厅，游戏名称也做了变更。经过两个月的修罗场和两个月的后期制作，与我们见过的『ショコラ』是一款极为不平衡的游戏。作品的重心被安排在真名井美里，大村翠以及秋岛香奈子三人身上。美里作为在封面上亮相的角色，在游戏中相当于表女主角的地位，她的路线里大介与其同伴们共度难关，每个人都有表现的机会，表现了一种皆大欢喜的气氛。而与主人公大介的过去有着较深渊源的翠与香奈子这对 uper 系与 downer 系组合，以及三人的感情纠葛才是故事的核心。

大介在高中时代曾与原本就自闭而不善与人交往的香奈子发展到过接近恋人的关系，由于香奈子双亲都是典型的废柴人间，忍受不了自己家庭的她希望大介能够陪她一起私奔。可就在两人发出的当晚，得知了两人计划的大介父亲将大介锁在家中，等了一夜没有等到大介的香奈子从此对大介怀恨在心，并花了数年时间下了一盘很大的棋……















三人的故事就是在这样的背景下展开。一周目结局香奈子留下了一个电话彻底消失了：让你想起那段感情再把你甩掉，这就是我的复仇。而在二周目我们可以进入餐厅妖精チロル的路线为大介开启改变“现实”机会，最终在三周目了解到数年前的真相，成功地留住香奈子。

除了这些之外的其他路线则缺少笔墨，留下了明显的赶工痕迹，为人诟病，丸户也在设定集的采访中苦诉时间完全不够，所以没能平等的分配爱。另一方面，该作的制作也受到了戏画方面很多的干涉，譬如要在游戏中加入妖精这类幻想要素就是戏画的主意，丸户为了满足东家的要求又尽量不破坏故事原有的气氛，费了很大精力去折腾，可还最终还是没完全拭去违和感。

哪怕舍身一击脱离也要报复深爱之人的DQN女香奈子和颇有倒贴女属性的傲娇翠在玩家心里留下了极大的冲击力，而且丸户式情景喜剧在本作中初见成效，大批喜欢欢乐日常剧的玩家对其独特的方式赞不绝口。因此，尽管游戏的缺点非常明显，依然获得了不错的整体评价，成功登入GALGAME名作殿堂，并在后来多次推出加强版和复刻版。

# パルフェ ～ショコラ second brew～

Info
原画：ねこにゃん
剧本：丸戸史明
音乐：I' ve ，杉本バッハ
歌手：高槻つばさ(ED テーマ「つまんない恋」)
KOTOKO(OP 曲「Leaf ticket」)
发售日：2005 年 3 月 25 日





中世纪风格的大型商店街开业在即，普通大学生高村仁处突然收到了商店街的招商电话，希望他的姐姐杉泽惠麻经营的欧式咖啡店"famille"能去开家新店。可 famille 在半年前因为一场火宅而失去了店铺，同时失去了丈夫的惠麻无心再开店。于是仁为了重建 famille 而瞒着姐姐努力奔走，并得知在 famille 预定位置的对面镇坐着大人气咖啡店 curio 的新店。强大的对手面前，仁召集了以前的同伴，雇佣了新的服务生，开始了 famille 复活之战……

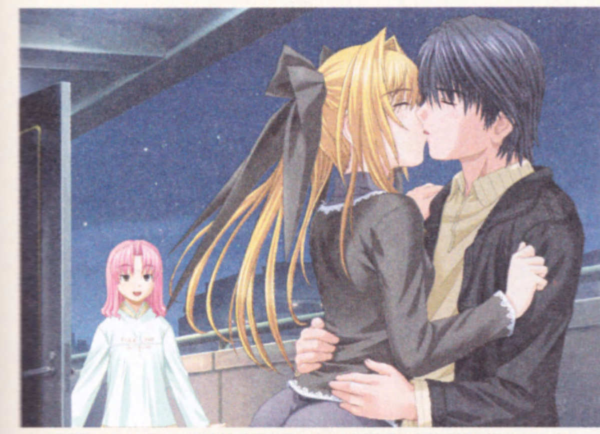
『ショコラ』因一些客观原因而留下了明显的缺陷，对此丸户也一直想要证明自己心中的"女仆咖啡厅"有更大的威力。2003 年底，家用机版的『ショコラ』发售，丸户在其中担任了制作兼修，可算弥补了一些自己可以补上的漏洞，但这对他来说还不够。

而几个月后，他终于等到了机会：2004 年 2 月戏画再次找到丸户，约定再请他写一作剧本。这时候丸户已经在戏画当了多次"救场之神"，在玩家中间也渐渐有了名气，戏画也不再像当初对待苦力那样挖开个坑让他去填，而是给了他自己做企划的权利。于是丸户写了多分不同内容企划书交给企划，其中就包括了『ショコラ 2』。企划虽然顺利通过审核，但戏画依旧对丸户提供的故事大纲进行了诸多修正。不过这时候对戏画方担任游戏导演的 MUSASHI 等人来说，丸户已经是共同挺过了数个修罗场的战友，相互之间好说话得多了，在商量背景设定和故事情节的没有太多指手画脚，类似"加入幻想要素"这类胡来的要求经过丸户的反对也没有再采用，反而经过双方的磋商，作品内容变得更加合理和精致。

最终，这款延续女仆咖啡厅题材的新作被定名为『パルフェ ～ショコラ second brew～』，副标题中的 second brew 即是日语中的"二番煎じ"，融入了"对旧作内容进行重新挑战"的意味。

为了沿袭前作的气氛和世界观，丸户将舞台定在前作中主人公所经营的餐厅 curio 新开的三号店，而 MUSASHI 认为需要有一身新的制服带给玩家一目了然的新鲜感，并且希望丸户能在剧本中设置一群"对手"，融入"团结和对立"这样的主题。可是这样一来 curio 要新设计制服，新的对手也需要制服。这时候画师ねこにゃん刚刚从戏画另一款餐厅题材作品『らずべりー』的坑中爬出来，一听又要设计两套制











服便叫苦不迭。于是丸户灵机一动，让 curio 担任敌人的身份，继续用旧制服，主人公们设计为另一家餐厅，这样既能满足 MUSASHI 的要求，又能减轻ねこにゃん的负担，更重要的是，这样的设定更加有趣了。

在角色和故事方面，首先不得不提的还是第三代 Donwer 系女主角夏海里伽子，从姓名上我们就可以看出与前作的秋岛香奈子的联系。作品全篇为她埋下了大量的伏笔，她表面上谈吐辛辣态度冷淡，却在背后为主人公四处奔走，出谋划策，在故事后期玩家了解到她同时怀有的对主人公献身般的爱意以及无法原谅主人公的复杂感情纷纷拜倒在她的石榴裙下无法自拔。

由于本次有了足够的时间，除了里伽子之外，丸户对其他角色的塑造也花足了精力：关系复杂的姐姐麻惠，担任“对手”的金发傲娇花鸟玲爱，可爱而淘气的小恶魔雪乃明日香——尽管她们的人气依然不平均，但每个人的剧本都可以独当一面。而且丸户在作品中留下了诸多小机关，让玩家能在不同的路线中窥见某些角色的不同侧面，这不但让角色的联系变得紧密，也加强了故事的一体感。

说了这么多好话，我认为还是有必要说一说该作的两点负面评价。其一，丸户为了里伽子的埋下的大量伏线，换一个角度讲也影响了对游戏的体验，而且某些情节为埋伏笔而忽略了对人物的塑造，这显得有些本末倒置。其二，作品中登场的女主角非常符合阿宅的口味，可从现实的角度来说，里伽子或是麻惠这样的女性是不可能存在的，因此也有玩家批判丸户在一个以现实为舞台的作品中塑造这样仅存在于作者理想（妄想）中的人物是很不妥的作法。

当然，总的来说，作品推出后，无论从市场反应还是作品评价来看都打了一场漂亮的翻身仗。经过丸户和戏画双方的精心雕琢，这款作品几乎不存在任何明显的缺点，再加上里伽子和玲爱这样直击玩家 G 点的角色和故事，本作被冠以“普通的神作”的称号——不依靠任何幻想要素和复杂设定，仅以日常的故事描绘出的“神作”。哪怕在今天，若评选丸户作品综合素质和完成度最高的作品，『パルフェ』依然能够占住首位。

另外，本作后来也推出过移植家用机的加强版，戏画为作品增加了两位女主角，而这部分的新增剧本丸户完全没有参与。原创角色泽崎美绪像是硬插入故事中的异类一般，存在一种强烈怪异感；而原本作为 curio 阵营的 NPC 登场，在移植版中升格为女主角的川端瑞奈则相对完美的融入了原作的氛围，对人物的塑造也可圈可点，值得一试。



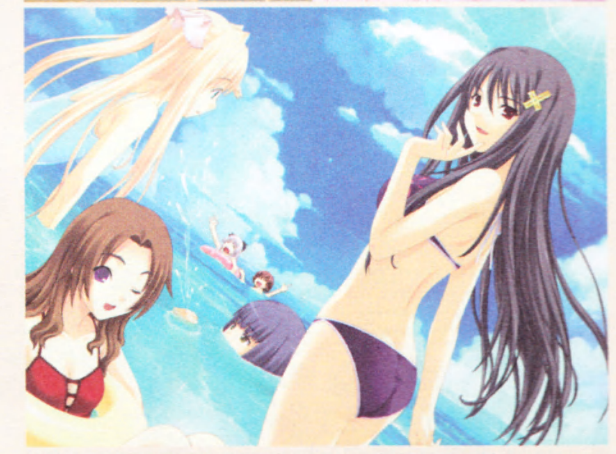


# この青空に約束を―

Info
剧本：丸戸史明 with 企画屋
原画：ねこにゃん
背景美术：草薙
BGM：なるちょ
主题歌：I've sound 插入歌：ave;new
动画：神月社（Radiant Impression Prelude）
发售时间：2005 年 3 月 25 日







“故事的舞台是位于本州有一段距离的小岛——南荣生岛。由于在岛上占据了大部分产业的大型集团公司——出水川重工的离开，小岛逐渐萧条，岛上居民也日渐减少。故事的主人公是就读于岛上高见塚高中 2 年级的学生，同时也是岛上的风云儿星野航。他所居住的学生宿舍“つぐみ寮”由于寄宿的学生很少而面临拆除的危机。就在这时，宿舍突然来了一位不太友善的转校生——泽城凛奈，于是航为了将凛奈拉入伙，一起保卫自己与同伴们的重要居所，开始了一波三折的生活……”

2005 年戏画向丸户提出了下一个饮食店系列的企划，内容要求是“与『ショコラ』和『パルフェ』没有联系的，有些幻想要素的咖啡厅题材”。这时候还沉浸在『パルフェ』的满足感中的丸户希望能够继续制作『ショコラ 3』，不过被戏画以“女仆 + 咖啡的题材有不少用户反感”为理由否决了。对丸户来说，既然不做『ショコラ』，继续咖啡店题材对自己也没有意义，所以就开始思考新的题材。而其后他向戏画提出的，则是他当时还没有尝试过的题材——青春学园物语。

在此之前，丸户没有写过以学园背景为话题的作品。『V.G.NEO』虽然角色大多是高中生，可学校这个舞台就只出现在序章之中；HERMIT 那边的『FOLKLORE JAM』虽然有学园这个背景，但仅此而已，把故事搬到别的环境里不会有影响；而强调“社会性”和“成人气息”的“女仆咖啡厅”系列就更不用说了。但是丸户本人并非对学园系题材没有兴趣，童年时期深受『飛び出せ！青春』、『われら青春』等青春学园电视剧熏陶的他，也想用自己的笔杆，想以游戏的形式青春一把。

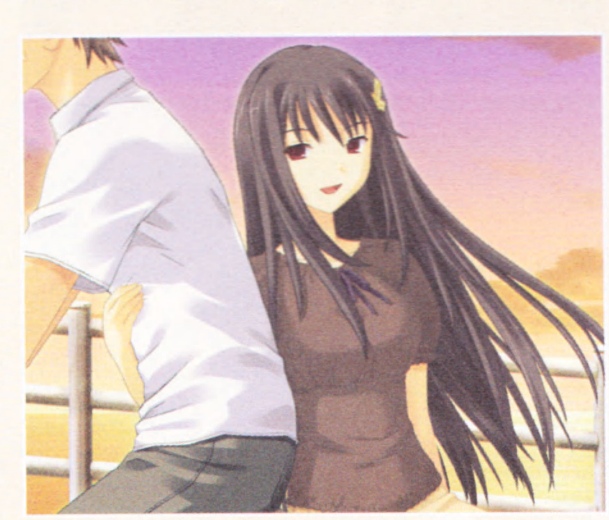
简单的说，把邂逅，恋爱，宿舍生活，同伴，毕业，离别等青春学园的关键词串起来，就构成了丸户的这部『この青空に約束を―』。运动会上的奋斗，共同宿舍生活中的点点滴滴，少年用自行车载着少女骑过夕阳下的坡道，与“反面”教师斗智斗勇，学园祭上的戏剧，暑假的冒险……这些情节无不充满了怀古风格的青春气息。最后，在毕业之时少女们带着呜咽的杰唱——约束之日，这是丸户创作该作的原点，当确定走学园路线的时候，他心中已经描绘好了这样一个场景，花费长达半年时间撰写的剧本（戏画作品中最长的一次），也就是为了让少年少女们朝着这个终点一路狂奔的过程。

在人物塑造方面，丸户也发挥了自己的特长：不起眼的青梅竹马海己，霸道的学生会长奈绪子，废柴女教师沙衣里……这些都是很有丸户特色的女主角，简单的几句话就能表现出人物内心的感情，区区几个场景就能体现出人物关系的不平凡……不过由于戏画要求这一次不要再出现里伽子那样一个人物推翻世界观的情况，于是丸户本次将他擅长的伏线和交错的线索分配到了每天路线之中，故事的立体感达到了丸户作品的最高峰。

本作收到的反馈中，可以看出比较多的玩家对故事浅尝辄止表示不满。不少角色路线，丸户先铺开了过去和现在事件，却在写解决问题的时候选择了故意弱化矛盾，让玩家留下了“有所欠缺”。而丸户在事后则表示，这一切都是他有意而为，他在书写这个青春物语的时候，他所思考的不是“要写什么”，而是“不写什么”。

本作推出之后，玩家都把丸户的它与“女仆咖啡厅”两作并成为“三部曲”，在戏画旗下的作品中被当做极为特殊的存在来看待，其后，还推出了以这三部曲为主题的合同 FANDISC——『フォセット～Cafe_au_Le_Ciel_Bleu～』，可谓圆了丸户和玩家们共同的愿望。最后提一句，『青空』之所以对丸户特别重要，还因为它是丸户笔下至今为止唯一一部经过了 TV 动画化而被一般观众广为人知的作品。







# HERMIT系作品

## Maruto Fumiaku with HERMIT

## FOLKLORE JAM

Info
**原画：厘京太朗**
**剧本：丸戸史明**
**音乐：リバーサイド・ミュージック（feel・Cats）**
**歌手：佐藤裕美（OP曲「チェリーレッドのピストル」、ED曲「HACHIMITSU」）**
**发售日期：2003年10月24日**



“原本过着平凡学校生活的主人公在某天放学后，被他最害怕的女性——青梅竹马的少女八乙女维月抓住，以绑架差不多的形式被拉进了维月组织的同好会“灵异研究会”。由于学校数一数二的才女，学生会长水篠碧衣把维月当做眼中钉，想找机会取缔她的研究会，便向维月提出了认可他们的条件：要找到顾问和最低四人的成员数，并交出让学会生认同的研究报告。在这种情况下，被迫入会的主人公将会有怎样的命运在等待？他是否能取回以前平凡的日常呢？”

这是丸户在戏画之外的第一部作品，最初它是由元祖工口游戏公司FOSTER企划并招兵买马制作的作品，但在游戏发售之前公司将旗下游戏品牌全部卖给了现在拥有propeller、PULLTOP等著名品牌的WILL公司，其后WILL为发售本作而创立了品牌HERMIT，这款作品也就名正言顺的成为了HERMIT的作品。只不过当时的WILL的高层也没有想到，这一品牌竟然就这么成为了丸户专用的商标……

游戏标题『FOLKLORE JAM』中，“FOLKLORE”为民间传承之意，“JAM”有混杂和自由的意思，因此用通俗的方式来表达，它就是“都市传说”。最初的企划书中，厂商只定好了故事的大致方向和人物的基本属性，内容怎么填充几乎是任由丸户自己喜欢。于是从内容上来说，这部作品是丸户喜欢的推理解谜类作品的集合体，它采取了『异次元杀阵』（CUBE）的制作概念：低成本制作，奇异的故事，逻辑性解谜；吸收了『圈套』（TRICK）以探索为主的解谜方式和恋爱喜剧；并借鉴了横沟正史作品的经典要素：地方传说，童谣，洞穴……

其成品是由高中生们通过对灵异场所和心灵现象等都市传说的调查，引发的恋爱喜剧。在有限的时间内，玩家必须反复在调查中取得成功，并与数位女主角搞好关系——注意，这两句话的重点都在后半句。这款作品至今评价还很不错，但如果搞反了重点，就可能得出完全相反的意见：游戏在类别中表明了“恐怖游戏”，但是丸户却用自己的戏剧方式让男女主角们整天在紧张环境中贫嘴，这使得故事展开虽然有趣，但根本恐怖不起来；在设定和解谜方面，故事对谜题的设计想得比较周到，逻辑上也说得通，但是故事解决问题的方法足够让喜欢看解谜故事的人大跌眼镜：故事后期我们可以知道主人公的特殊能力是一旦遭遇到意外危险就会自动穿越时空跳跃到一个固定时间点，这意味着不论如何主人公都不会遇到真正的危险，了解到这一点后，所有问题都迎刃而解……

因此，如果各位想要体验本作的乐趣，那么需要注意两点，一是把它当做有解谜要素的恋爱故事；二是不要跟丸户较真 –_||







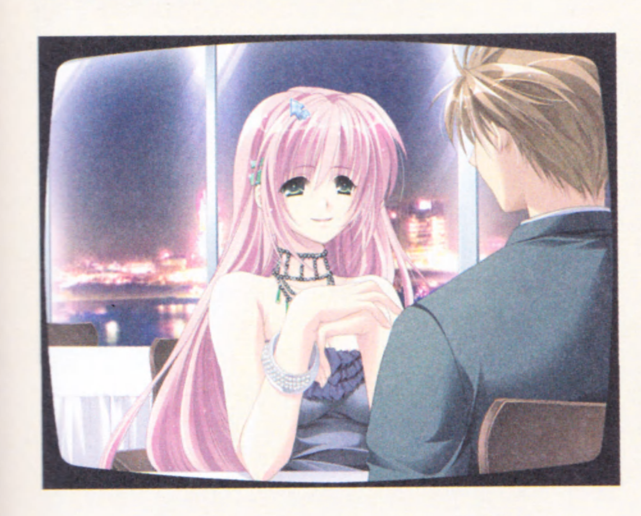






# ままらぶ

Info
原画：ヤマ・びっこ
剧本：丸戸史明
音乐：うずまきまさお，あるるかん（drops tone）
歌手：理多（Rita）（OP 曲「わがままLove me do!」）
发售日期：2004 年 10 月 9 日






住家公寓“フローリアス樹ヶ丘”的五楼一共住着三家人：由风流老爸和曾经的棒球少年儿子组成的父子家庭樱木家；外表年轻漂亮的寡妇妈妈和活泼强气的女儿二人组成的父女家庭藤枝家；还有帝王大学的学生，以撰写官能小说和工口游戏剧本为本职的秋月かおり……他们有如住在同一屋檐下一般频繁往来，关系亲密。而其中高中生樱木浩二与年近 40 的藤枝凉子竟然是一对秘密的情侣，如今他们即将迎来相遇的五周年……

“妈妈爱”——对于这款从标题来看可能会让一些玩家敬而远之的作品，我在这里毫不吝啬的称之为“杰作”。这是一款将搞笑和欢乐剧发挥到极致，又不缺乏内涵的作品，它甚至让部分喜欢看严肃故事的玩家的喜好发生了改变。

上期文章也写到过，丸户从小就喜欢美式情景喜剧，也一直想要创作一款那样的作品，但之前的作品多多少少都对他的想法做出干涉。在 HERMIT 获得信赖之后，他终于得到了“为所欲为”的机会——他通过这款看起来很囧的『ままらぶ』将标准的美式情景喜剧搬进了 GALGAME。作品中为了达到模拟情景喜剧的效果，采用了许多独一无二的手法：在文字方面完全没有任何旁白和心里描述（H 场景除外），通篇都是由对话组成，游戏的气氛和故事的节奏也完全靠对话调节。而演出方面，游戏特别设计了两种效果，情景喜剧现场观众的笑声和画面类似旧式显像管的边框，这分辨强调了情景喜剧的临场感和怀旧气息。仅从这种角度来看，本作带给玩家的也是一次全新的体验。

故事采用连续剧一般的章回式，剧本共分 10 话，前期陆续有新的角色和新的问题出现，逐一解决之后会从共同路线后分支出各个角色路线。但第一章玩家就会遇到最大的分歧，如果选择发生了 H 场景，那么之后便不能进入凉子及凉子的女儿小雪之外的路线。本作毫无疑问的是将超大龄女主角凉子作为核心，甚至可以说其他所有人物都是为了塑造这么一个特殊的角色而存在的。

除了在高 tension 欢笑剧中表现出凉子的可爱和楚楚动人，丸户没有抛弃作为一个物语应有的严肃部分：凉子虽然在比自己小二十几岁的少年的猛攻下坠入爱河，但她在“五层楼”担任的是“母亲”的角色，她有引导自己的“孩子”走上正确之路的义务，所以在其他路线中，她会做出让步，看着自己的小小的爱人离开自己，默默地在泪光中露出欣然的微笑——而这实际上是被动地做出地选择。

在她自己的路线中，她不得不直面爱人和母亲的抉择：由于两人的关系被浩二的父亲樱木昭察觉，平时玩世不恭的昭在这种时刻以父亲的身份要求凉子与浩二分手。而经过反复的思想斗争和五层楼上其他“家人”的鼓励下，最终还是决心告别母亲的身份，走进了浩二与同伴们暗中策划的婚礼殿堂……

坦白地说，这样的剧情展开实在非常俗套，但能将这些陈腐的成分化为有笑有泪有感动的王道故事，正是丸户的神奇之处。





# 世界でいちばんNG(だめ)な恋




Info
原画：みこしまつり
剧本：丸戸史明
音乐：如月まさと，橋本鏡也，ロドリゲスのぶ
歌手:片霧烈火(OP曲「陽だまりコイゴコロ」、ED曲「いとしさの糸」)
发售日期：2007年11月22日

“主人公芳村树是个敦厚老实，工作出色，却十分弱气的29岁男。他为公司的贪腐背了黑锅还被炒了鱿鱼，在某个飞雪的日子，几乎身无分文的他倒在街边，落魄不堪。当他决定自寻死路的时候，偶遇他的美人阳坂穗香，递给他了一瓶热咖啡使他燃起了希望。

经过三个月的体力劳动，树用全部工钱买了戒指来到穗香所经营的公寓——“テフスハウス陽の坂”，想向穗香求婚。然后出门迎接她的却是穗香的女儿阳坂美都子，原来穗香竟然已经扔下女儿与男人私奔了……这时，同情美都子的树不由得开始为了这个14岁少女的幸福而奔波。”

『世界でいちばんNGな恋』(下称“NG恋”)是HERMIT的第三部作品，其一公开就给关注GALGAME的玩家们带来了不小的意外。

首先是经过了『ままらぶ』中高中生和寡妇的禁忌之恋后，在新作中竟然把又来了一把，只不过这次把男女调换了一下。年龄差距大的情侣是丸户公开承认的个人喜好，而同时他完成了『パルフェ』之后就曾表示想制作一部『相遇一刻』那样的作品，所以这一次将两种要素融合到了一起，撰写了一部围绕着未成年少女和年近30的衰运男展开的“旧公寓式”情景喜剧。

其次，起初游戏在原画一栏中写着みこしまつり这样一个陌生的名字，但杂志公开了画面之后不少眼睛雪亮的老玩家立刻表示作品的人设充满了似曾相识的感觉，经过仔细一对比，竟然发现该作的人设和『秋之回忆』存在多种共同点。实际上，这位みこし正是前KID，现5pb.主力原画师之一——兴水隆之。

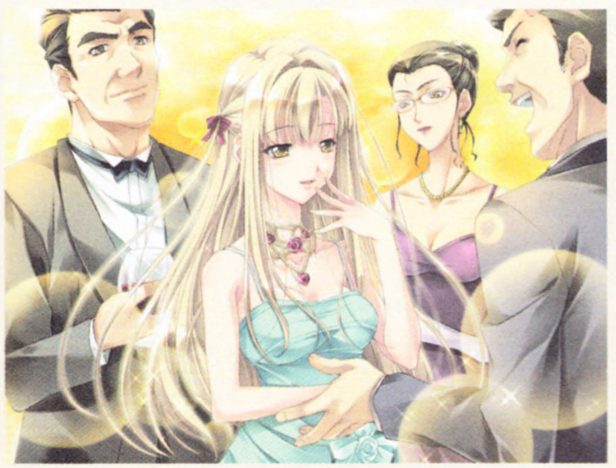
2006年底正值KID宣布倒闭，5pb.GAMES成立之前的真空期，兴水隆之因此没了正职，满心失落地在家里狂玩『仙境传说』。曾经在KID负责广告事务的同事到了WILL工作，策划『NG恋』的时候就想到了他。当时的丸户和兴水二人各自在对应PC和家用机平台的公司发展，经过多年打拼也都有了不少名气，虽然相互之间没有任何交集，但彼此对对方的名字还是有所了解。特别是丸户作为一个GALGAME老玩家，『秋之回忆』系列可是一部没落下，当他得知是兴水担任原画后不禁反问“请兴水先生来画，不做青春和回忆和修罗场的AVG没问题吗？”而兴水这边看了丸户已经写好的故事第一话，便立刻将自己带入了失业的主人公身上，深受感染，一口决定接下这份工作。两人的合作很愉快，相互几乎没有给对方太多限制，只不过当丸户看到大小姐姬绪的人设时还是忍不住吐槽她与某作品中的多种属性一致的角色——花祭果凛的神似度－＿＿－



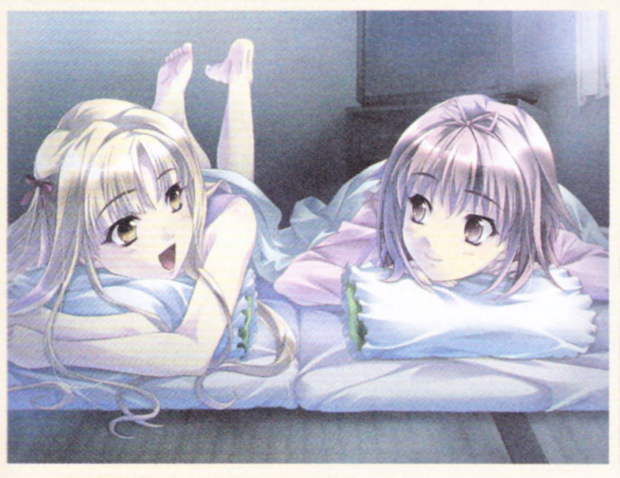












在制作这款作品的时候，HERMIT 给予了丸户充足的时间，为了让他一开始把故事设计还安排了"试写"时间，在制作完成之后丸户也表示，除了后期制作比较赶导致他准备的捏他没有全部用上之外，没有留下任何遗憾，游戏发售于 2007 年底，这时候自丸户出道已经过了五个年头，他再次将自己各种妄想具现化并凝聚到了一部作品中。

前公司同事夏夜虽然不是 downer 系，但设定上与『ripple』的あおい存在不少重合之处，情节上也有许多致敬的意味，丸户称之为"又一个让男人堕落的女人"；大小姐姬绪是他笔下相当典型的傲娇，她的故事也是王道长物语；然后美都子的班主任麻实更是集合了丸户对"人民教师"，"黑丝"，"过去的姻缘"等特殊癖好与一身的角色，丸户拿手的大转折也使用在了她的身上，给人留下了不少的震撼。最后的美都子，丸户的话说，她的主题就是游戏标题"世界最 NG 的恋爱"。『NG 恋』是丸户作品中唯一一部内容比较明确的恋爱争夺战，故事结构也是中途出局的模式，懂事却爱吃醋，胆小却爱逞强的美都子一路胜到最后，不但冲破了世人的目光，打动了长期以监护人自居的主人公树，其充满人情味的角色形象也在玩家心中留下了深刻印象。

虽然女主角一共只有四位，但含金量相当高，其余配角们也为作品欢乐和温馨的气氛贡献了极大的力量，唯有不足的是该作在美都子故事最后收尾部分的处理不够理想，也引来了部分玩家的批评。不过瑕不掩瑜，我依然认为这『NG 恋』是丸户至今为止最有趣的作品。

# 新篇章

## Go to new world

### WHITE ALBUM2

Info
人设：なかむらたけし
原画：なかむらたけし，桂枝毛（桂憲一郎），柳沢まさひで
剧本：丸戸史明
歌手：上原れな、津田朱里
发售日期：introductory chapter：2010 年 3 月 26 日
closing chapter：2011 年 12 月 22 日

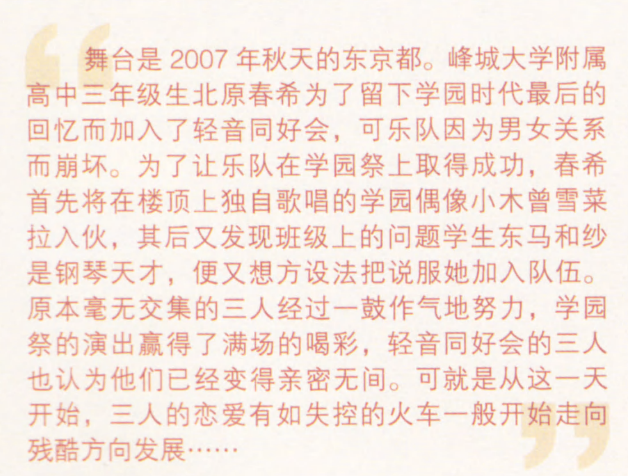








"舞台是 2007 年秋天的东京都。峰城大学附属高中三年级生北原春希为了留下学园时代最后的回忆而加入了轻音同好会，可乐队因为男女关系而崩坏。为了让乐队在学园祭上取得成功，春希首先将在楼顶上独自歌唱的学园偶像小木曾雪菜拉入伙，其后又发现班级上的问题学生东马和纱是钢琴天才，便又想方设法把说服她加入队伍。原本毫无交集的三人经过一鼓作气地努力，学园祭的演出赢得了满场的喝彩，轻音同好会的三人也认为他们已经变得亲密无间。可就是从这一天开始，三人的恋爱有如失控的火车一般开始走向残酷方向发展……"



2007 年的『NG 恋』之后，丸户沉默了很长时间，除了在 COMIKET 上发表了自己的小说，我们一直看不到他的作品。而就在玩家们对他在戏画或者 HERMIT 的新作翘首以盼时，2009 年，叶子社却突然扔出一记重磅炸弹：十年前的名作『WHITE ALUBM』将推出续作，人设与原画是叶子社老牌画师中村毅，而且剧本一栏赫然写着丸户史明四个大字。

我想经过本刊连续多次专题，各位对『WA2』的故事内容已经很熟悉了，在这里也就不在重复，我们还是将话题放在创作者身上。丸户在作为剧本写手出道之前，一直是饱食各类 GALGAME 的深度玩家，1998 年打着郁系大旗的『WA』中男女主角的感情走向震撼了他的内



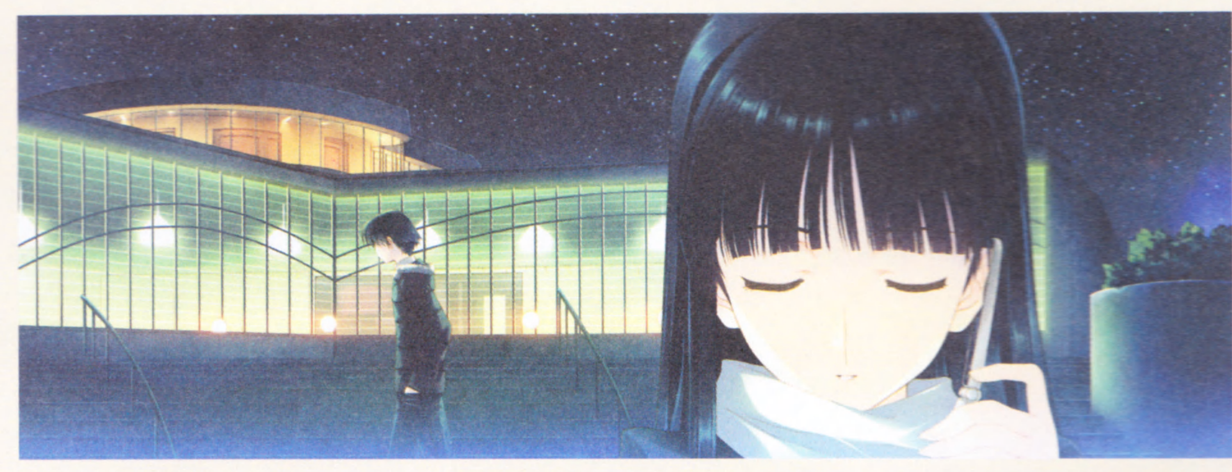


心，使他对这部当初很长时间里被埋没的名作爱不释手。在 2006 年，从时间上来看，应该是他完成了『青空』之后，他便将自己想要重塑『WA』的想法带到了叶子社。而对叶子社来说，『WA』即是一部关系到社内纠纷作品，又是一个隐藏着商机的名作，社长下川看了丸户详细的企划书后不由得拍案——洗刷黑历史的机会终于来了。在其后的一两年时间里，下川策划了庞大的『WA』计划，『WA』的 TV 动画和 PS3 版重制，以及这部被分为序章和终章分开制作和发售的『WA2』。

早在 2010 年序章发售的丸户，其实已经完成了终章的剧本，下川看了剧本表示对该作的分割商法充满了信心，画师中村毅看了则评论这是他入行 15 年来见过的最棒的剧本，而丸户本人，则称这是"人生中必须要完成的四个剧本之一"……当初充满底气的高调宣传，在终章取得了巨大成功的现在看起来也并不是吹嘘。不过，对缔造者丸户来说，他想在这部作品中表现，实现什么呢?

"一个比『WA』更能动摇玩家感情的故事"，或许丸户的这句话是最接近真相的答案。

相对于『WA』没有描写男女主角相恋的过程，丸户单独用了整个序章来描述春希，雪菜以及和纱三人感情的开端和转折。有了这些过程，才会让主角们内心的动摇变得更加容易体会，因为"背叛"而受到的伤害才更深刻。在终章中他反复描写了人物感情的摇摆不定，甚至有意设置情节激起玩家产生对角色的反感，也不惜让玩家代言人的主人公堕落成人渣……看到有玩家批评『WA』的剧情就像一部狗血的韩剧，丸户还理直气壮的说：游戏的最终目标就是被某海外连续剧抄袭 -_-










除了这些比较明显的功夫，在终章中丸户还留下了一个非常重要的机关，这更能说明他的"阴谋"——那就是关于所谓最终章"coda"的存在。在终章 cc 的发售前，叶子官方从未公开过 coda 的存在，也宣称『WA2』就是由 IC 和 CC 两部组成，而丸户在多次访谈中也一直对和纱避而不谈，表示终章里可能没有和纱路线。和纱厨与大批玩家自然不会相信，便在游戏中四处寻找进入和纱线的方法。而 cc 中有一个系统，在选择出现时，某些没有达到条件不能选择的选项会显示为灰色，在故事发展到春希得知和纱因为母亲曜子的音乐会而回国，并拿到了音乐会的门票时，会出现一个灰色的选项——"去听音乐会"。如果玩家在这个时候选择去，那么肯定会与和纱重逢，所以大家都会努力想办法为这个选项解锁。可是不管怎么找也找不到解锁的方法，因为这选项根本就是一个陷阱，"春希在这个时候去音乐会"的可能性从一开始就不存在，但设置了这么一个机关，所有玩家都会自然而然认为存在和纱线。而当玩家到达了 cc 里雪菜的结局，看似问题全都解决了，雪菜幸福的躺在怀里……这时候突然想起来 ic 的 OP 歌曲『届かない恋』，CODA 篇出现——很多玩家在这一刻都难以抑制的内心的激动，雪菜厨在推特上大口开骂，和纱党则感动得泪流满面，而这时候丸户则在背后笑得合不拢嘴。没错，丸户和叶子社拼命想要隐藏 coda 篇的存在，就是为了达到最大限度给予玩家震撼的效果。



## 不是结语的结语

Never end up

走过了戏画系作品的保守和 HERMIT 的作品放纵，丸户的风格已经被大批玩家所接受，如今出现的『WHITE ALBUM2』则更展现出他全新的一面。虽说他的作品中总有会那么一种相似味道，但他对于不同题材的挑战，还是不断地给予我们新鲜感，这样的剧本家总是能让我们怀着满心期待去猜测他的下一部作品会为我们带来怎样的惊喜。别的不说，策划已久的合作作品——『太阳之子』就足够让我们琢磨了~▲


就算和你所过的日子是虚假的， 但
我对你的这份感情绝对比真实的时间
还要宝贵。。。。
偽物の時間
NISEMONOGATARI FAN-BOOK
出品：Collateral Damage Studios
(C.D.S)
主催：Xeph
画师：Xeph，PeaCh，饭渣人，蝦虎威
首次发售：Sunshine Creation 56
本地发售日：7月初
公网：www.collateralds.com
淘宝：http://orugoru.taobao.com/
A4蝴蝶装，全彩32P，PVC外壳，日历，
环保袋，特点卡片 X4，海报
C.D.S
COLLATERAL DAMAGE STUDIOS

YACA 2012暑期
SUMMER LIVE
拉阔动漫画展

插画：尼斐提斯守护

官方网站：http://www.yaca.cn
新浪微博：http://weibo.com/yacablog
腾讯微博：http://t.qq.com/yacablog

精彩活动：

全国同人志首发荟
动漫创意市集
动漫界神秘嘉宾出席
心跳回忆 RPG 恋爱游戏
“热力之夏”COSPLAY赛
“声の王者”动画配音大赛
“盛夏之音”动漫歌曲翻唱大赛
YACA微博“夏日随手拍”
同人音乐放送
Top Show 摄影墙
游戏竞技
神秘礼品大放送
微博大屏幕直播

2012年8月4日六－8月5日日 9am－5pm

广州锦汉展览中心

(广州市流花路119号 地铁2号线越秀公园站B2出口)


紅塵
東方滄想書 叁
东方沧想书
Google
搜索
http://item.taobao.com/item.htm?id=14653197351


U235核燃动力倾全力作品
主题原创文艺绘图本
作者:seeker
U235 the nuclear-powered
U235核燃动力




# 東方散絵記

神主ZUN都结婚了，再也不相信爱情了？等等，别忘了还有神主留下的“红宝书”！

酝酿已久的东方Project专属图片增刊，『东方梦华录·肆』来临前的热身。内容紧密围绕『东方求闻口授』和博丽神社例大祭9而打造，囊括16位中日东方绘师，收录作品400张以上的心血之作！

**东方百花谱**

幻想乡新三大势力、外加活跃在新闻战线上的“狗仔队”们，总计15位角色图文全纪录

『神道』势力：八坂神奈子、洩矢諏访子、东风谷早苗

『佛教』势力：圣白莲、封兽鵺、寅丸星、云居一轮、幽谷响子

『道教』势力：丰聪耳神子、霍青娥、苏我屠自古、物部布都

『天狗』组：射命丸文、犬走椛、姬海棠极

**东方绘师本纪**

manabi、碳氟化钾、Domotolain、谜肘、77gl等6位天朝东方绘师专题介绍及访谈

**东方绘师列传**

赤りんご、晩杯あきら、萩原、6U☆、明星かがよ、純（すなお）等10位日本东方绘师作品精选

**东方红白合战**

pixiv×例大祭9红白合战作品精选，以及例大祭9同人志佳作集萃

## 手慢没抢到东方梦华录？那这次可别错过了！

东方梦华录、二次元狂热联合出品

二次元音画 Music Side 第二弹

# 東方萃歌譚

歌手：三泽秋、坂上なち专题介绍
霜月はるか、茶太等名歌姬的东方联唱

社团：东方系社团豚乙女，efs歌曲编年史

风格：领略东方同音界的摇滚和欧陆舞曲的风骚

点缀：唱见与东方、东方系LIVE活动大盘点
例大祭9歌曲CD火热精选

6DVD豪华配置，96页内文
资深粉丝撰稿，音乐资源丰富，加送精美赠品
全方位的东方歌谣大典，让您深陷幻想音乐之乡




作者：雪樱樱　出自：《covalent bond》（Alice Overture出品）

# 从上海出发的动漫游开始募集啦~

**由『二次元狂热』编辑部编辑，『二次元画刊』、『二次元创造』主编完蛋了的国王亲自带队，免去人生地不熟的舟车劳顿，又能确保充足的自由活动时间，而且绝无强制购物环节，这就是时下最流行的日本半自由行。**

**东京及周边5日游**
**2012年8月17-21日**
**8299元（每人）**

**主办单位：上海扬子国际旅行社有限公司**
**支援单位：《二次元狂热》工作室**

第一天
在浦东国际机场集合（根据航班也可能是虹桥国际机场），登机前往日本东京。中午时分抵达东京后，乘专业前往游览皇居二重桥和新宿都厅，傍晚入住酒店。晚饭后视入住酒店位置游览歌舞伎町（住新宿）；或晚上游池袋Animate总店（住池袋）。

第二天
早餐后，驱车赴箱根国立公园，观大涌谷火山，游风景秀美的芦之湖，巡礼EVA中的“第三新东京市”真容；登日本的象征“神山”富士山（五合目，视天气情况而定），俯瞰一望无际的富士树海。

第三天
早餐后，前往享有极高知名度的靖国神社参观，有兴趣的话还可以自费购票进入游就馆开开眼界。之后坐车前往Otaku们心目中的圣地秋叶原电气街，一口气走遍虎之穴、Animate、K-BOOKS、COMIC-ZIN、GAMERS、海洋堂、SOFMAP等大大小小的知名商店，一次买个够。走累了饿了，勇者们还可以尝试一下正宗的日本女仆咖啡，萝卜控们则可以到高达CAFE去接受一下洗礼。晚饭时间再集合前往热闹的浅草寺逛逛日本人的夜市。体验一下居酒屋的日式风情。

第四天
早餐后，全天都是自由活动。我们推荐您几条热门路线：对现场观摩剧场版动画志在必得的同学可以前往池袋观影，顺便逛一逛著名的池袋SUNSHINE CITY和乙女大街，别忘了还有Animate总店。对艺术有追求的朋友不妨跟随我们的编辑一起前往中野百老汇的pixiv画廊去看一场免费画展。再逛一逛中野百老汇几十家极具特色的AC小铺子，下午趁着余兴二次杀向秋叶原买同人志、买工口书买个痛快。喜欢休闲的朋友不妨去Comic Market举办场馆Big Sight的所在地，东京年轻人的约会圣地台场玩一圈。等入夜以后建议乘坐游轮观赏东京湾美丽的夜景，一边远眺新落成的东京新地标“天空树”电视塔，一边溯隅田川而上到浅草下船，感受一下江户时代的风情，运气好的话说不定还能碰上隅田川花火大会哟！当然自费前往三鹰之森的吉卜力美术馆，或者到迪斯尼玩上一整天，又或者到时尚中心的涩谷、原宿、丸之内逛街购物也是不错的选择。

第五天
早餐后，前往东京最高档的商业区银座游览，之后坐车前往机场，在机场的免税商店还可以最后的疯狂一下。中午乘机返回上海，结束欢乐而充实的5天旅程。

***本价格包含机票、税金、签证费用以及导游小费，无需再支付其它额外费用。**
*全天自由活动时的交通费和餐费敬请自理。行程中不包含的景点门票和娱乐项目费用敬请自理。
*报名时请告知是否需要游览吉卜力美术馆，吉卜力美术馆需提前预约订票，该费用另外收取。
*15人成行。与家人或朋友同行则可享受每人立减300元的优惠。
*本行程可能会根据各方面原因进行一些细节优化，最终行程以出团通知为准。

咨询报名方式：
电话/传真：13795347734（上海），82616677-6058（北京）
邮件咨询：24340011@qq.com（上海），jediliao@gmail.com（北京）
QQ咨询：1014311895
微博：http://weibo.com/2dmania




动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2012
07
Jul.
月号
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
文月
光盘推广价20元
总第四十五期
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封底故事
『1/9 Black』
非卖品